特快专递
梦幻俱乐部 携带版
战场的女武神3
使命召唤 黑暗行动

专题企划
宛如梦幻 永无止境
掌机“传说”十年回望

攻略透解
皇家骑士团 命运之轮
光辉历史
索尼克 色彩

研究中心
黄金太阳 黑暗黎明
口袋妖怪 黑·白

电子音像出版社

# 优雅的张扬

CHINA TREND 北通

GRACEFUL

中國風 BETOP

## PSP3000/2000/1000类

EVA包(水墨星辰黑)
BTP-5345

EVA包(青花蓝)
BTP-5345

EVA包(朱砂水墨红)
BTP-5345

## PSP3000/2000类

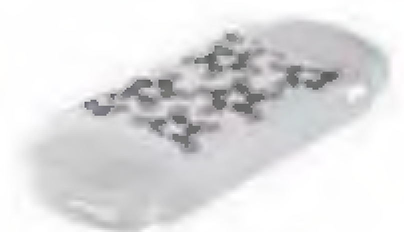
晶透水晶盒(青花蓝)
BTP-5355F

晶透水晶盒(水墨黑)
BTP-5355F

## PSP3000类

硅胶套(水墨星辰黑)
BTP-5325F

硅胶套(水墨青花蓝)
BTP-5325F



硅胶套(水墨星辰白)
BTP-5325F

硅胶套(青花蓝)
BTP-5325F

购买北通中国风系列产品
均**赠价值28元**铜头真皮手绳一条

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

# 本辑 特别关注

## 卷首语

虽然现在说这个消息有点火星，不过自从Animelo Summer Live的上海站取消以来，编辑部里几个ACG爱好者特意存下来的年假都没处用了。于是最近的年假热潮着实让白菜恨得牙痒，一个接一个一个接一个，惟独就是没有咱新人的份……出门在外大半年，现在觉得还是家乡的月亮圆啊。再说辣椒也比较辣。

前些日子正在上班时感到大楼一震，文编美编都停下手上的工作，更有甚者已经换上跑鞋准备随时逃窜。惟独正在赶攻略的苍穹同学一脸淡定地敲着键盘。所以大家一定要玩《光辉历史》。

白菜

# CONTENTS

# 掌机王SP VOL.147

封面用图：付丧神物语
封面设计：紫血漪

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年11月第一版
印　　次：2010年11月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001--3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年11月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-518-5

## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

## 游戏索引



### 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

| | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| A・RPG | 动作+角色扮演游戏 |
| AVG | 冒险游戏 |
| A・AVG | 动作+冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智类游戏 |
| RAC | 赛车游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟/战略游戏 |
| S・RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| SPG | 运动游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |

### 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下。

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| iDSL | iQue DS lite,神游科技有限公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| NDSi | Nintendo DSi，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |
| 3DS | Nintendo 3DS，Nintendo公司出品 |

## Persona2 罪

ペルソナ2 罪

| | | | |
|---|---|---|---|
| Atlus | RPG | 预定2010年冬 | 日版 |
| 1人 | 售价未定 | 无对应周边 | |

**Atlus著名的RPG系列《Persona》中，剧情最为人津津乐道的《Persona2》即将推出PSP复刻版。（这里插播个小广告，由国内知名玩家monkeyking撰写的《Persona》专题已刊登在《PSP专辑 Vol.11》，现已上市。）《P2》分为《罪》、《罚》两个版本，目前宣布移植的仅仅是《罪》。本作独特的“流言推进剧情”系统在当时引发了不小的话题，重制后新加多项针对掌机的改良要素。这次我们就为大家带来游戏的主要角色与系统的介绍，并献上游戏导演目黑将司的精彩访谈。**

卷首特报 Introduction Specialty Report

文 胧月 美编 Juxi

# PERSONA2 罪 INNOCENT SIN

## 跨越十一年的经典重现 “传言”再度化作现实！

本作在剧情上可谓当时社会的流言大集合，在故事上再现了经典的“1999世界毁灭预言”，并构筑起“流言能够变成现实”的奇妙环境，令人欲罢不能。

◀过着普通高中生活的主人公们在游戏开始不久便踏入非同寻常的世界，流程中随处可见的选择肢提高了玩家的剧情投入度。

## 周防达哉

年龄：18岁

星座：狮子座

血型：B

塔罗属性：SUN

**主人公，七姐妹学园三年级学生。帅气而冷酷，虽然在校内颇受女生崇拜，但因为性格孤僻而被同学疏远，一个人过着孤独的学校生活。以参加了“JOKER大人”的仪式为契机，达哉被卷入了奇妙的世界。**

## 向目黑将司导演询问！久别11年的复刻心境

导演 **目黑将司**

代表作：PSP版《Persona》（导演兼音乐）、《Persona3 携带版》（音乐）

从PSP版《Persona》开始担任导演职务，为Atlus的众多《女神》系作品谱过曲。这次复刻的掌机版《罪》将会如何重生，赶紧让我们来看一看吧。

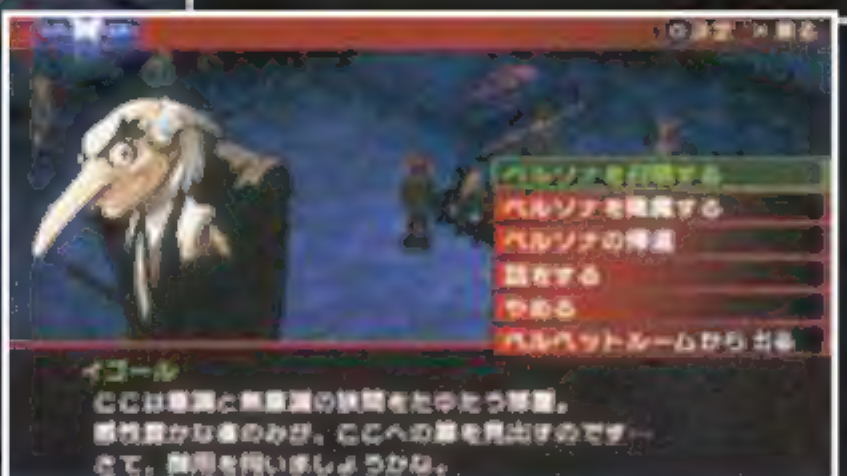
## 片头动画重制

在146辑的口袋光环中已经抢先放出本作的新OP。这次的OP由制作了剧场版《超时空要塞F》的Satelight包办，短短几分钟的高素质动画包含了大量信息，让人轻松对游戏建立起了直观印象。由于《P1》复刻时全部音乐都变为《P3》风格而引起了部分老玩家的不满，制作人目黑将司也表示此次的复刻版将拥有原版和重制版的两种OP和音乐，供玩家自由选择。

## 珠间琉市发生的奇妙现象

坐落在128万人口的珠间琉市内的七姐妹学园，是一所令所有市民都羡艳的名门，能够佩戴该校的纹章，也是可以在其他学生面前骄傲一番的资本。可是不知从何时起，兴起了"只要佩戴了该校纹章便会毁容"的流言，而不久后该流言真的变成了现实。此后还有各种各样的流言不断实现，主人公们要与各自的命运抗争，并探寻城市发生异变的内幕。

### 异变阴霾笼罩的城市



◀▼由某个契机获得Persona能力，这是主人公们赖以战斗的根本。

## 三科荣吉

年龄：16岁
星座：天蝎座
血型：O
塔罗属性：DEATH

春日山男子高校二年级学生，自称"米歇尔"，是校内的学生番长兼乐队主唱。梦想是组建自己的乐队，一直想拉达哉加入。性情上热血豪爽，讨厌扭扭捏捏和阴谋诡计。

## 丽莎·斯尔弗曼

年龄：17岁
星座：金牛座
血型：A
塔罗属性：LOVERS

七姐妹学园二年级学生，纯种白人但操一口熟练的日语，被荣吉取名为"银子"。恋慕达哉，以达哉的女友自居，而且对中国功夫抱有浓厚的兴趣。

### 首先是面对玩过原版的老玩家

——首先请告诉我们11年前原版《Persona2 罪》发售时，目黑先生所担任的职务，并且拥有怎样的回忆？

**目黑将司（以下简称"目黑"）：** 当时我正在担任DC平台的动作冒险游戏《魔剑X》的作曲工作，《Persona2 罪》的开发间就在我们隔壁。当时心中就一直在想："隔壁的同僚们一定很辛苦。"（笑）后来《罪》的续作《罚》投入开发，我在开发工作临近尾声的时候加入项目组，担任制作动画的BGM。

——这次是《罪》阔别11年的复刻，内心比较在意哪方面？

**目黑：** 首先是要能让玩过原版的老玩家涌起兴趣，

# 精练的战斗系统让战斗白热化

战斗系统采用了较为古朴的回合制，角色们不仅可使用能力各异的Persona，还能与敌对恶魔交涉，内涵丰富。原作中备受好评的系统都直接保留，游戏节奏上变得更加顺畅，下面就介绍有关战斗的三大变更点。

## 变更点1 恶魔的感情直接表示

要提升角色和Persona的能力就必须依靠与敌方恶魔战斗。在跟恶魔遭遇时选择“接触”指令，便能进行战前的交涉，利用说服和刺激等交涉手段令恶魔的兴趣或喜悦情感达到最高，可获得恶魔卡片、道具等奖励。本作中恶魔的感情会直观地显示在屏幕右上角，这样能令交涉更为顺利。

▶恶魔拥有愤怒、喜悦、兴趣和恐怖4种情感，哪种情感能升高取决于玩家的交涉选项和恶魔的性格。

## 天野舞耶

年龄：23岁

星座：巨蟹座

血型：O

塔罗属性：MOON

**性情开朗外向，爱开玩笑的年轻女记者，所到之处均能引来人群围观。她平日里不辞辛劳地私下奔波寻找报道题材，这次也因为采访来到了七姐妹学园。**

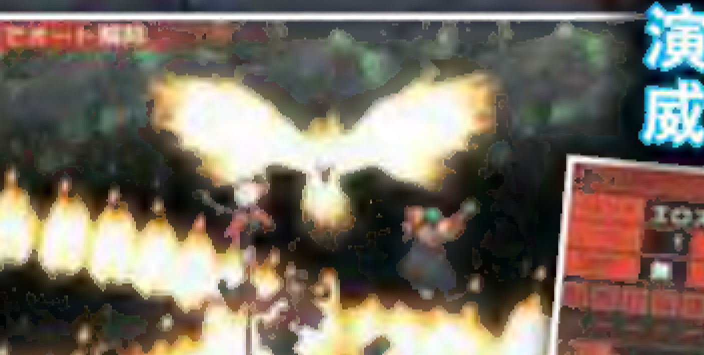
再来玩一次复刻版。2009年发售了PSP版《Persona》初代，不少购买者都曾经玩过原版。游戏发售后，我们接到大家的不少反馈意见，以此为参考复刻本次的《罪》。应该改动哪些，不应该改动哪些，知道这些情报是我们的大收获。基本的系统沿袭原版，另外在操作的简单性和易懂性上做进一步的大幅改进。

### 两位画师的风格交融

——本作的插画是由原版的副岛先生（注：

## 变更点2 行动顺序直观显示

同伴们以特定组合可发动合体技，比如图片中绿框内的三人即能发动伴随特写画面的“タワーインフェルノ”。这次玩家可根据数字来判断队员的行动顺序，这让合体技的发动更为方便。



演出画面和实际威力都很不错

## 变更点3 演出更具气势，操作更加简单

画面变成16：9后，所有技能的演出画面都魄力大增。此外，战斗和菜单的界面均大幅刷新，操作变得更加简单。迷宫里的移动对应迷你地图，探索时很方便。

▶Persona的种类和能力十人十面，在菜单画面把握详细情报，配合战斗需要施行不同的『降魔』。

副岛成记）负责的吗？

**目黑：** 是的。以原版里金子先生（注：金子一马）的角色原案为基准，副岛画了本次的插画。这次的画风保留了当年的感觉，所以也透出副岛在《Persona3》之前的风格。

——对话时的角色插画也像原版一样，只显示头像吗？

**目黑：** 这次为了突出女性角色的胸部，在对话时显示的是角色到胸部为止的半身像。这部分的插画设计、合体技发动时的特写，都是由其他职员完成、副岛检查过一遍的。

——新的片头动画很好地展现出原作的气氛呢。

**目黑：** Satelight里有很多员工都喜欢《P2》，所以制作起OP来格外卖力。追求一般动画所无法展现的角色动态和站姿，完美诠释了金子的作家性。

## 黛雪野

年龄：20岁
星座：白羊座
血型：A
塔罗属性：EMPRESS

和舞耶搭档的见习摄影师。她是在《P1》中就登场过的角色，现已从圣白铅学园毕业，依然是一副大姐大的派头。不过现在留长了头发，变得更有女人味了。

## 黑须淳

年龄：17岁
星座：水瓶座
血型：AB
塔罗属性：FORTUNE

春日山男子高校二年级学生，十年前与达哉和舞耶相遇，私交甚笃。他与达哉互相交换了彼此的宝物，并发誓一同保护舞耶。

## 流言系统健在

在处于异常状况的珠间琉市里，主人公们也能自己制造流言并令其实现，成功后商店的道具会发生变化。在本作中，城市间传播的流言会显示在列表里，把握起来更为简单。

▲想传播流言时可委托葛叶侦探事务所，比如放出有关拉面店的流言，拉面店出售的道具会因此改变。

## 战斗易懂但有难度

——关于战斗系统，原作里一些微妙的部分也被改动得更具亲和力了呢。

**目黑：**其实这次的战斗系统是基于《罚》而不是《罪》制作的。原本我们在制作《罚》的时候就以《罪》为前车之鉴，因此这次复刻版也想以《罚》的系统为基准。但战斗的背景则还是保持《罪》的风格，像原版的最终战等具有独特演出效果的地方，都能充分地在本作里找回感觉。

——战斗的难度怎样？

**目黑：**在开始本次企划前，我重玩了一下原版，对我而言真有点难。（笑）特别是因为时间限制而多次GAME OVER。这次我们对Persona和恶魔的能力以及时间限制进行了调整，难度上应该能与当今时代更加契合。

——合体技发动起来也更加简单了。

**目黑：**原版需要在“作战”菜单下选择合体技指令，这次玩家只需在最高一级的菜单下即可轻松发动。但是发动条件的寻找还是有一定难度的，这点跟原版一样。这次的宗旨是去除复杂的部分，但保留游戏难度。

——原作中，角色在战斗时会频繁说话，这次会如何？

**目黑：**当然也会说话，音质会基于原版进行调整。顺便一提，我们本打算对剧情事件的语音重新录制，可部分角色的声优已经引退了。对于珍惜原版要素的我而言，如果通过变更声优而实现全语音，虽然宣传起来很带劲，但终究是有不协调感的，所以最终还是没有重新录音。

——乐曲似乎增加了不少。

**目黑：**这次集结了公司里的声乐员工对原作的约100首曲子进行编排。比如吉他就是实际弹奏而非电子音，贝斯的音源换上了更好的，为的是实现11年前制作环境所无法达成的理想效果。玩家在游戏时可自由在控制菜单里选择原版和再编排版的BGM，两个版本都独具个性，希望大家能听完以后对比一番呢。

## 希望玩家先享受《罪》的乐趣

——话说，目前有《罚》的复刻计划吗？

**目黑：**其实当初曾计划让《罚》与《罪》同时复刻，但一张UMD的容量不够收录两作。此外，我认为按顺序一作一作地来，可更快地让玩家见到两作。关于《罚》的复刻计划目前还停留在白纸阶段，我个人是非常有兴趣的。

——我会伸长脖子等待的！那么最后请对读者说句话吧。

**目黑：**“Atlus的游戏很难”——不少玩家都抱有这个观念。从某种程度上来说，本作还真不能否定这种印象。（笑）不过我对这次的操作便捷性和易懂性很有自信，游戏难度也可在流程里随时调整。即便是不知道前作，也能很好地沉浸于本作的世界，玩过原版的玩家也一定能从中找到乐趣。还有一些新要素是暂时得保密的，请期待游戏的续报吧。

# 宛如梦幻，永无止境

## ——掌机"传说"十年回望

所谓"《传说》系列"，是指由NBGI（原Namco）出品的一系列角色扮演游戏。从1995年该系列的第一作《幻想传说》发售以来，到现在的15年间已经在包括掌机以内的各大机种上发售了数十款作品。虽说从来就不是"百万级"的超大作系列，但本系列仍然以其独特的魅力吸引了一批又一批的玩家成为其拥护者，创立了一个人气极高的日式RPG系列。究其魅力来源，除了精彩动人的剧情、优美动听的音乐、个性鲜明的人物以外，还有独特的战斗系统、精致的片头动画、激情的语音、歌曲等拥有独特"传说"感觉的要素。对于掌机玩家来说，从2000年11月10日《幻想传说 换装迷宫》在GBC上发售开始，短短的十年间，"《传说》系列"的作品在掌机平台上一路高歌猛进，不但形成了一个以FANS向为主的"《世界传说》系列"，还发售了几款完全的正统新作，成为了掌机上一道独特的风景线。算起来，"《传说》系列"相关游戏在掌机上已有十多款作品，几乎占了该系列全部作品的一半，这个结果也足够说明掌机已是《传说》FANS不容忽视的平台了。在本系列登陆掌机开始创造第十年的新"传说"时，谨以此文对掌机上的"《传说》系列"游戏作一个回顾。无论你是一路走来见证《传说》的老战友，还是刚刚开始接触《传说》的新同志，希望本文能让你了解这个"传说"的前世今生。

文 爪黄飞电·菜马复员 编 白菜 美编 Juxi

# 过去篇——Tales of the past

## 冷饭，炒到什么时候是个头

经典游戏无论历经多少年都不会轻易褪色，它们见证着一个系列在成名初期的辉煌，是玩家们怀旧与重温的对象，也是厂商骗钱的根源。“《传说》系列”出现十五年来，其中不乏经典作品，而它们在掌机上不断被移植翻炒，也已经快要成为一个新的“骗钱传说”了。不过，正因为色香味俱全，所以炒热的冷饭向来不缺支持者。

## 《幻想传说》

| | | | |
|---|---|---|---|
| | GBA | PSP | PSP |
| | 2003年 | 2006年 | 2010年 |

▲永远为人传颂的经典。

作为奠定了整个“《传说》系列”基调的开山之作，《幻想》的经典地位无可动摇，仅从其多次被移植和复刻就能看出来。而《幻想》更是创造了同一款作品三次在掌机平台上复刻的纪录。下面简单说一下三款作品的优缺点。

GBA版可以说是“《传说》系列”中最为另类的一款。按理来说在SFC版和PS版相继成功后，GBA版应该综合两代的优点来做，但其偏偏是“中和”了比较弱的部分。地图上使用了更适宜GBA的SFC版本，结果是PS版的许多新增场景无法再现；战斗弱化比较明显，经常会有拖慢现象，大大影响了战斗的流畅度，比起先出一年的《换装迷宫2》差距太大，而且神奇的本作是系列正统作品中惟一一个“喊招却不显示招名”的，结果就是很多新玩家放出招却不知道自己放的是什么招。从人物设计上来看是PS版，但无论是场景还是道具甚至是敌人配置都是SFC的样子，弄得本作更像是个两头不讨巧的“四不像”。该版最大的亮点在于新增的修弓剧情，孤独的百年之恋很让人感动，但没有语音也显得中气不足；至于新增的小游戏“Let's go arche”，感觉还不如PS版那个横版射击游戏耐玩。不过，本作慢节奏的战斗倒是很适合“《传说》系列”的新手，至于骨灰铁杆基本就可以无视了。

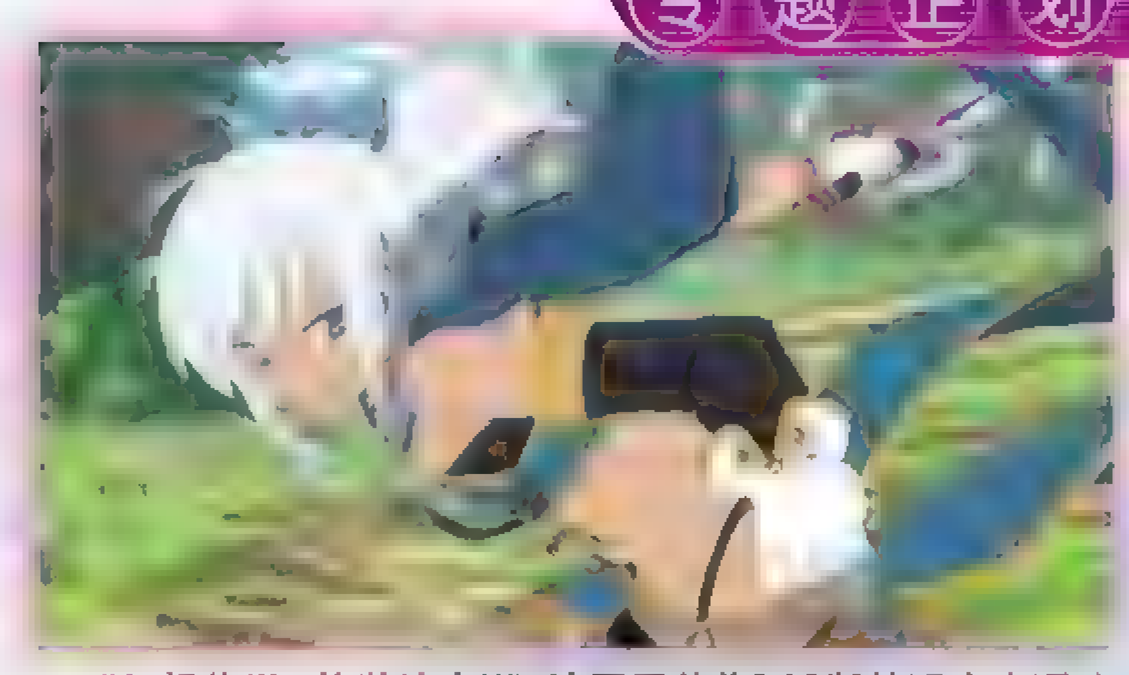
PSP第一版号称“全程语音”，其实质就是PS版加上一些语音和新剧情而已。比起PS版，PSP版最大的改变就是我方角色的战斗形态都变成了类似《永恒》的三头身比例，问题是敌人还都是原来的样子，实际打起来的效果看上去反而有些怪异。主线剧情全程语音的确让人惊喜，不过仍有一些遗漏让人遗憾（比如那段新增的修弓剧情）。二周目的Gradeshop也算是与时具进，不过一场战斗就有几

▲GBA版《幻想传说》封面。

十G的设定让本作攒G的工程变成系列最易，二周目实际上已经变相等同于“官方金手指”一般。基本上，本作保留了《幻想》最精华的东西，足以让所有老FANS满意了。

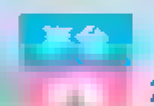
《X》版的出现可以算是一个奇迹，从SFC版初代到《X》版经历5次翻炒，NBGI终于对最经典的本作开了大刀。虽说战斗节奏快、魔法使用过程完全无停顿已经不是什么新鲜事物，但在《幻想》上却

绝对是第一次，足够让所有FANS们惊喜着开始那一次次又熟悉又新鲜的战斗。除战斗外，为了配合主打游戏《换装迷宫X》的剧情，本作还新增了一名可使用角色罗蒂及其相关剧情，即使是玩过多次的玩家也能找到全新的感觉。除了这些以外，其他东西与PSP的第一作相比就没什么太大变化了，也不知道NBGI到底是抱着尊重经典还是偷懒节省成本的态度来制作这些的。而其“附送”的地位对于那些买了第一版的兄弟们来说绝对是属于打击：“NBGI你太不厚道了！为什么不在第一版就做成这样？”

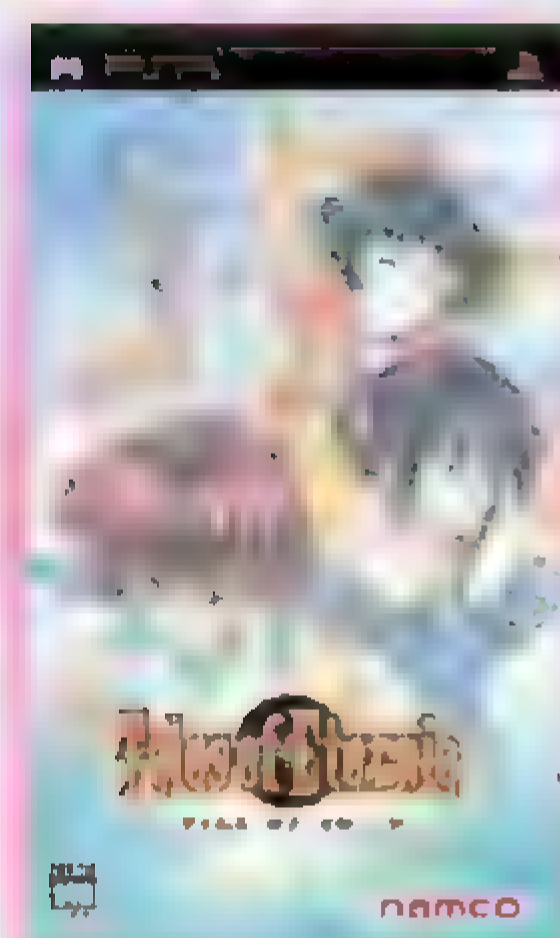


▲《幻想传说　换装迷宫X》让买了前作PSP版的玩家大呼坑爹，很大一部分原因就在于这位MM。

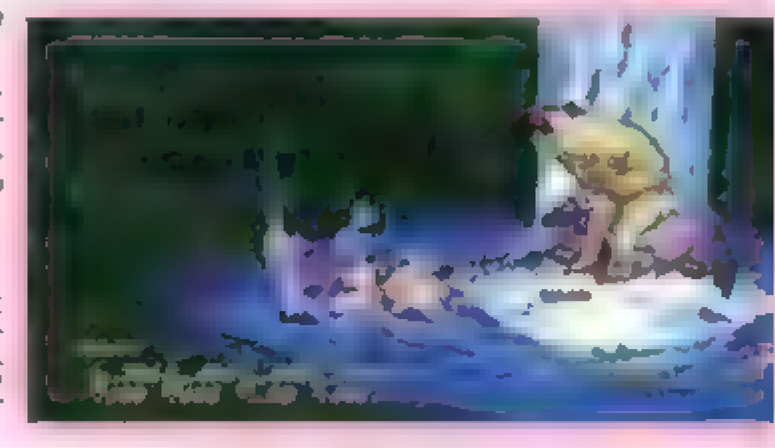
## 《永恒传说》



PSP
2005年

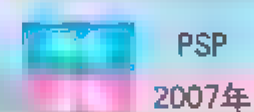



无论从哪方面来看，《永恒》都是“《传说》系列”中拥有至关重要地位的作品，现在已经成为《传说》标杆的很多设定都是从这一作开始发扬广大的，而“魔法施放完全不影响角色行动”这个设定也将本系列的战斗第一次带进了快节奏超爽快的世界，对后续作品的影响无可估量。不过可惜的是，当时的Namco在移植本作时并未发扬其一贯的“120%移植”风格，也使其成为系列移植史上完全没有追加新要素的一作。为了便于PSP的屏幕游玩，PSP版将战斗画面完全16：9化，此举让大部分战斗比原来更有魄力；许多在PS时代需要特殊方法（如使用PDA等）才能取得的要素在本作中改为直接可得，算是满足了许多在PS时代因为这些东西而留下遗憾的玩家。至于“完全没有新要素”——原PS版的各种收集和隐藏要素可谓多如牛毛，综合表现已经相当完美，所以作为试水之作的PSP版没做追加免得费力不讨好的行动也在情理之中（当然笔者个人是很希望TV动画版那段新增剧情能追加进去）。不过有些不体贴的设定也让人不理解——作为掌机游戏，竟然没有随时中断和读档的功能，结果就是想中断就只能推待机键还得保证有电，想读档只能退出游戏重新进入或是全体自杀才出现读档选项（汗）……总的来说，比起后面几款作品来说，本作在PSP上的移植带有明显的试验性质，检验一下PSP这个当时的新生事物是否有资格成为《传说》的新阵地，而本作较为完美的表现对厂商下定决心明显有促进作用，也揭开了“《传说》系列”在PSP上全面推进的序幕。说句题外话，本作虽然是PSP上第一款《传说》作品，但民间汉化却是最慢的，结果是很多人宁愿玩在PSP上模拟的PS汉化版（3CD），也不愿玩完美移植的PSP版（汗）。



▲16：9的战斗画面在当时非常给力。

## 《宿命传说2》



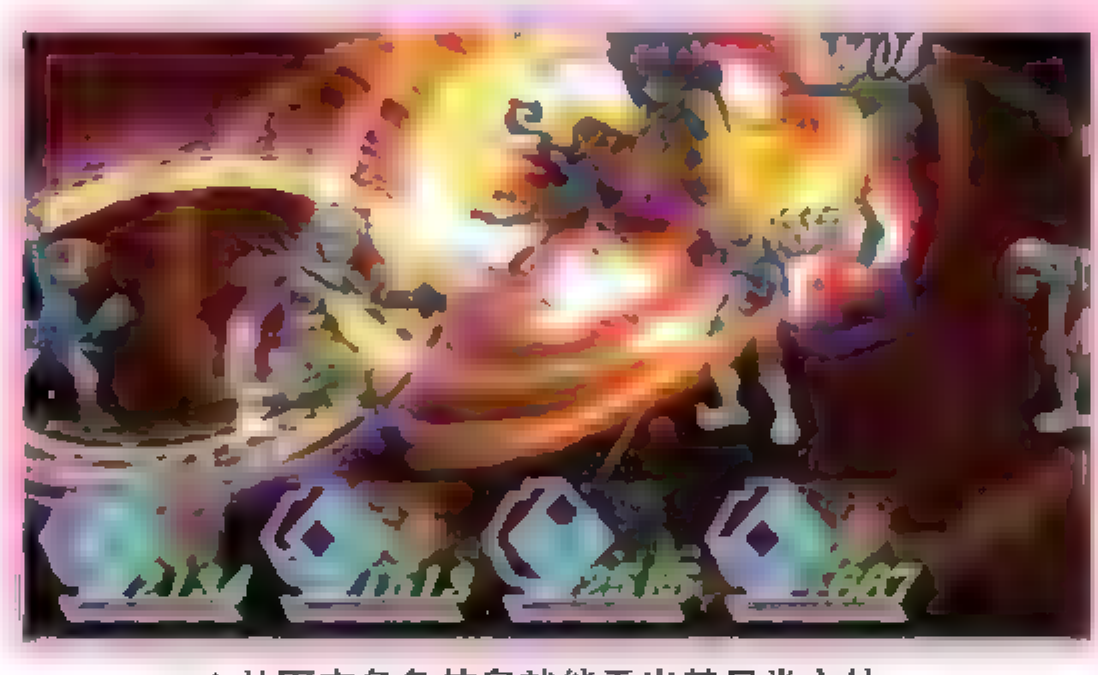
PSP
2007年

本作是头一款由PS2往PSP移植的《传说》，在玩家间的人气也很高。比起“完全移植”的《永恒》，《宿命2》在移植中增加了许多新要素，其中最重要的就是在斗技场和隐藏迷宫追加的一系列乱入BOSS，不过与强调“穿越”的主线剧情不同，这些乱入BOSS几乎全是主角凯伊路在同时代的亲戚朋友，什么老妈表妹伯母小舅子的，看上去更像是“宿命一家窝里斗传说”（笑）。作为掌机作品，本作也在系统上做了一些适应的改动，中断存档的存在反而变相降低了游戏的难度，使挑战隐藏迷宫不再像原PS2版那么麻烦。本作在战斗系统上有了很大革新，“SP消耗”系统让战斗变得不再是想怎么砍就怎么砍，而是要讲究攻防一体；新增的战斗评价Grade系统由于关系到二周目可以得到的继承要素，所以完美完成每一场战斗变得尤为重要，而这个系统也成了以后多数作品的标准配置；新增的各种高难度也大大提高了本作的可挑战性。在系列中，本作虽说并非第一次出现“秘奥义”，但可

以说是第一次将“秘奥义”这个概念发扬光大的作品，诸如不爆气放秘奥义或是多周目出现隐藏秘奥义之类的研究比比皆是，漂亮的特写画面与华丽的个人表演让秘奥义深入人心，成了“《传说》系列”的一大亮点。另外，《宿命2》是系列首款在标题上加“2”的作品，系列首款登场PS2的作品，系列首款从PS2向PSP“超常”移植的作品……这多个“首款”固然意义都与众不同，而对于中国玩家来说，“系列首款由官方推出正式中文版的作品”才是最激动人心的。大概是为了打开华人玩家的市场并提高本系列在华语地区的知名度，本作的PS2中国台湾版由官方完全汉化（译名为《时空幻境 命运传奇2》），即使以挑剔的眼光来看，PS2中文版也只能用完美来形容，不但各种台词、道具、名词的翻译完全达到了“信达雅”的要求，而且大部分翻译完全符合国人的用语习惯，并聪明地采取了“译字不译语”的方法，让著名声优的配音完全重现，也无怪乎PSP版的汉化版也几乎完全照搬现用了。

PSP
2008年

系列在PS2上的第二款2D作品，由于《宿命2》的完美表现，本作出现也算是顺理成章。之前家用机版的《仙乐》由于战场是平面3D的，已经出现了“多线式战斗”系统，而本作由于是2D战场，为了表现出更多的要素和更复杂的状况，就整了个比较另类的“三线式战斗”出来——战斗中的所有角色分为三条线进行分别战斗，听起来很有各司其职的感觉，但实际上却需要兼顾很多要素，很容易在只顾一条线的战斗时被另一条线的敌人给偷袭；阵术的设计颇有新意，一个阵术师在中线放一个魔法阵就能影响到三条线所有的角色，不过因此放弃了传统的法术补血会让很多人不适应；本作试验性地首次放弃了消耗TP放法术的系统，但那类似即时战略游戏的“冷却时间”显得非常不伦不类，虽说物理攻击的特技无需冷却也可以再放，但威力却会减少，结果往往是想放某个招时却放不出来；而本作的秘奥义也有些让人摸不着头脑，竟然是需要二人合作才能放，还必须是敌人已经快挂的时候，虽说效果的确非常华丽，但有“鞭尸”嫌疑的设定让实用度大大降低。相对来说，本作的其他要素做得倒是比较不错，装备合成系统给予玩家们最大的自由来合成自己最满意的组合，偶尔RP爆发出现“变异”的极品也会让许多爱好刷东西的玩家乐此不疲。剧情上，人类与兽人的种族恩怨这个主题比较深刻，涉及到每一个角色的剧情都让人回味无穷，有几场剧情必须的战斗也给人留下了深刻的印象（尤其是那场赤手空拳的“单挑”）。PSP移植版新增的要素并不是太多，最主要的就是新增的体育场（其实就是斗技场），让对本作的战斗方式有偏爱的玩家也可以一展身手。总的来说，本作虽说各方面都有些另类的感觉（毕竟是“重生”嘛），但综合起来还是一款值得一玩的《传说》，不过玩家们对它最大的意见恐怕就是——在剧情中塑造那么完美，故事中存在感无比强烈的女主角克莱尔，却一直无法作为可战斗角色使用……



▲从下方角色信息就能看出其另类之处。

Tales of the modern times

# 现代篇——

## 正统 发展的最终形态会如何

出原创新作是需要勇气的，而在似乎有些“非主流”的掌机平台上，出一个主要在家用机上发光发热的系列的正统新作，也是需要冒一定风险的。而“《传说》系列”的掌机正统新作，凭借制作组的不断摸索与改革创新，让《传说》在实力稍逊家用机一筹的掌机平台上也焕发了生机，而所有的掌机玩家也成了新传说的见证者与亲历者。

## 《风暴传说》

NDS
2006年

由于是掌机上的第一款正统新作，本作的初期宣传可谓赚足了眼球，让人激动不已。可实际发售后，群众却纷纷表示已被雷到再起不能，甚至戏称本作为“地雷传说”。片头动画是《传说》的一大特色，而本作的片头更是特色中的“特色”，号称由PIG（“《传说》系列”御用动画制作公司Production I.G的爱称）制作的精良动画仅占几帧而已，其他的全都由本来就不怎么样的3D即时演算画面组成。进入剧情，没有语音也就认了，但主线剧情却平淡如水，更要命的是长度实在太短，就算没什么经验的玩家不看攻略也能在十小时左右通关，完全感觉不到“《传说》系列”的氛围。好吧，这些我们都忍了，《传说》的招牌战斗你总该做好点吧——本作的战斗几乎完全照搬了《重生》的三线系统，有一些稍微改动的地方但不明显；战斗手感奇差无比，砍人与砍纸的感觉差不多，而且使用各种特技连招的感觉也相当奇怪，以前那种“特技接秘技再接奥义”的爽快感觉完全找不到了，按三下才出一个完整奥义让一般特技完全失去了意义；“兽人化”本是宣传的重点之一，只可惜糟糕的画面导致效果完全不给力，秘奥义什么的就别想了。综上所述，除非是“《传说》系列”的绝对死忠可以玩玩了解一下剧情，其他玩家可以不用再浪费十小时来玩这么一个连半成品都算不上的东西了。具有讽刺意义的是，在PSP上的《光明神话》与《对决》中，本作角色都有登场且都有不俗表现。战斗手感也大大改善甚至增加了原本不存在的秘奥义，果然这还是厂商态度的问题……

## 《无罪传说》

NDS
2007年

在完全吸取上一作的失败教训后，本作终于表现出了《传说》应有的面目。虽说NDS的播片能力完全比不上PSP，但PIG仍然做出了一段精彩的片头动画；虽说动作场面比较少，但画质上却完全不输给系列的平均动画水平。剧情一开始就加入了语音让人惊呼“NBGI你终于觉悟了”，实际的语音量也相当多，可见语音对《传说》的重要性。前世今生的故事很有《传说》的感觉，无论是剧情的长度和曲折程度还是角色的塑造完整程度都足够让系列玩家满意。本作还增加了诸如公会、隐藏迷宫之类的分支任务，有一些似曾相识的强力装备与强悍至极的隐藏BOSS等着玩家去发掘和挑战。战斗方面，由于战场是平面、角色是3D，所以

战斗方面比较接近成功的《深渊》模式，不过也有自己的特点——敌人为地图可见，可以在地图上发动先制攻击以扣除敌人的HP；连击比较容易，如果连续不断增加就可以增加“情绪槽”，情绪槽满后则自动进入“爆气”模式，可以继续进攻，也可以进入敌人无法反击的攻击模式或者发动秘奥义，这样一来如何选择最佳方式给敌人造成最大伤害，也成了值得玩家研究的课题。按照《传说》的惯例，战斗中的高评价可以得到Grade值作为奖励，一般来说G值只有在二周目才能在“Gradeshop”中使用，但本作的G值却可以在本周目的公会中换取道具，除了二周目的各种继承要素外，还可以得到各种强力装备或是稀有素材，如何取舍也成为玩家们头疼的问题。可以说作为一款《传说》，本作完全对得起这个名号，可算是NDS上的必玩之作了。

## 《心灵传说》

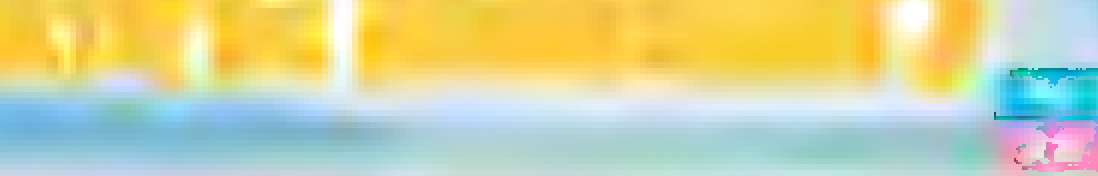
NDS

2009年

▲比起价格已经暴跌到1000日元左右的《风雨》来说，几乎一直坚挺在原价的《心灵》早已证明了自身的品质。

经历了《风雨》的“不3不2”和《无瑕》的“只3不2”后，本作终于又回归了最传统又最经典的2D战斗，而NDS的2D功力也终于得以发挥其全部的实力。还是从片头谈起，PIG在本作的动画制作绝对是大手笔的，其细致精美程度让人惊叹不已，惟一问题就在于NDS那诡异的“分屏”，使得收藏动画稍微有点麻烦。（什么？你说还有3DCG版动画？那是异端！萌3D必须打断腿！）2Gb的超大容量让本作无论是剧情还是语音量都在NDS的同类作品中处于领先地位，只要不是太过鸡蛋里挑骨头就足够让人满足。基本系统上，后期出现的“灵武连接系统”，其存在意义也不光是在战斗中增加各种有利效果那么简单，它与剧情的紧密连接也是一大看点。战斗系统上借鉴了PS2版《宿命R》的优点，放弃TP而使用EG槽，只要EG槽足够就可以实现任何特技之间的“无缝连接”，由于EG槽最多可以积攒两条，可以说本作对连击的技术要求比《宿命R》的CC制更低，而只要不行动就可以回复更多的EG设定则省下了以往买TP果冻的钱；类似“气槽”的CG槽不仅可以放秘奥义，实际上还可以通过触摸下屏使用援护角色，这样的设计对连击方法的影响极大，让连击因为“某个角色可以在连击中断时接一下”而出现了无数的可能性，再加上援护的角色除了可以充分利用未上场的板凳人员外，还有来自其他《传说》的角色友情乱入，甚至NBGI的其他人气角色穿越而来，增加游戏的喜感不说，可利用的方式也大大增加。可以说，本作的战斗系统几乎已经达到了2D《传说》的最理想状态，对于《传说》来说战斗爽快高于一切。除了战斗外，本作的剧情和音乐也完全不落下风，综合素质居于NDS上三款《传说》正统作品之冠。如果你是“《传说》系列”的忠实追随者，就没有任何理由错过本作。

▲叫你萌3D，叫你萌3D！



| GBC | PSP |
| --- | --- |
| 2000年 | 2010年 |

▲最初的掌机《传说》，最初的掌机“传说”！

要对《幻想传说 换装迷宫》进行恰当的定位是有些难度的。从全局来讲，这款作品既是掌机“传说”十年的起点，也是掌机“传说”最新的延续；而从正统地位来讲，本作更像是一款基于《幻想》世界观的外传作品，但其无论是剧情还是制作上却完全被给予了一部正统新作才有的待遇，与《世界》那大杂烩的基调完全不是一个等级的。

GBC版是“《传说》系列”第一次登场掌机，其历史意义已经远远大于其游玩意义。不过，正因为是“第一次”，所以本作显得比较稚嫩。大概是为了一下就抓住FANS的心，本作借用了系列中最经典的《幻想》的世界观，为此还特地请藤岛康介再次出山为本作设定角色。不过，即使本作是借助《幻想》来拉动人气，但并不是说本作就是纯粹的跟风作品。首先是“换装”，用换衣服来更改职业的设定在众多RPG中显得独树一帜，主角衣柜里的衣服数量就直接决定了主角可以变换的职业，每套衣服都拥有不同的特殊能力，让两名主角可以随机应变对付不同的状况，而庞大数量的服装也让本作无论是收集还是搭配都相当丰富。然后是“迷宫”，本作的迷宫由于是随机生成，这种借鉴于“不思议迷宫”系列的方式大大提高了反复游戏的价值。相对来说，作为“《传说》系列”最核心的战斗系统则稍显不足，由原来的全即时变成回合制，虽然“魔神剑”、“秋沙雨”仍然健在，但爽快感荡然无存，这只能看成是因为厂商技术和经验不足的缘故。总的来说本作还是有一玩的价值，只是当时《传说》的人气还没有现在这么高，又因为语言的影响，所以很多玩家都不知道其实本作才是“《换装迷宫》系列”的起点。

PSP版则是目前“《传说》系列”最新的一款作品。相比GBC版，PSP版最大也最直接的革命当然就是画面，从原来点阵组成的可怜人物到现在色彩鲜艳活灵活现的场面，让老玩家们都有恍如隔世之感。本作在原作剧情的基础上进行了较大改动和扩充，完美且曲折的故事比起原本只够作为“外传”的分量大大增加，完全有资格跻身《传说》正统作品当中。本作在角色方面下了相当大的工夫，让角色的形象饱满度绝不在任一作《传说》的角色之下，当然这也要感谢声优的激情演绎。战斗系统独具一格，EBG这个既可以当作TP值又可以当作“气槽”的设计极有新意，爽快连招和华丽秘奥义的表现也让抱怨战斗不给力的GBC版玩家泪流满面。作为系列卖点的“换装”在本作中同样强大，同样庞大数量的服装让收集狂人欣喜若狂，而不同系别不同手感的设定也让大部分服装都不再“鸡肋”，每种服装都具有不同术技也成为每种服装都要练到MASTER的理由。除开这些基本要素，本作还可以通过“捕捉”来使用绝大部分敌方角色甚至BOSS，结果就是可使用角色（含换装角色）和术技达到历代《传说》之冠，再加上欢乐恶搞的穿越服装以及勋章画面那满屏的勋章列表，很多玩家恐怕都会产生“这游戏怎么这么多东西啊、什么时候玩到头啊”的感觉。惟一的遗憾是，本作的迷宫大多数都是《幻想》中的原版产物，连机关和构造什么都一样，虽然这绝对够让《幻想》骨灰感动，但NBGI你也太偷懒了点吧……

▲重制加强后的《换装迷宫X》。

Tales of the another world

# 平行世界篇——

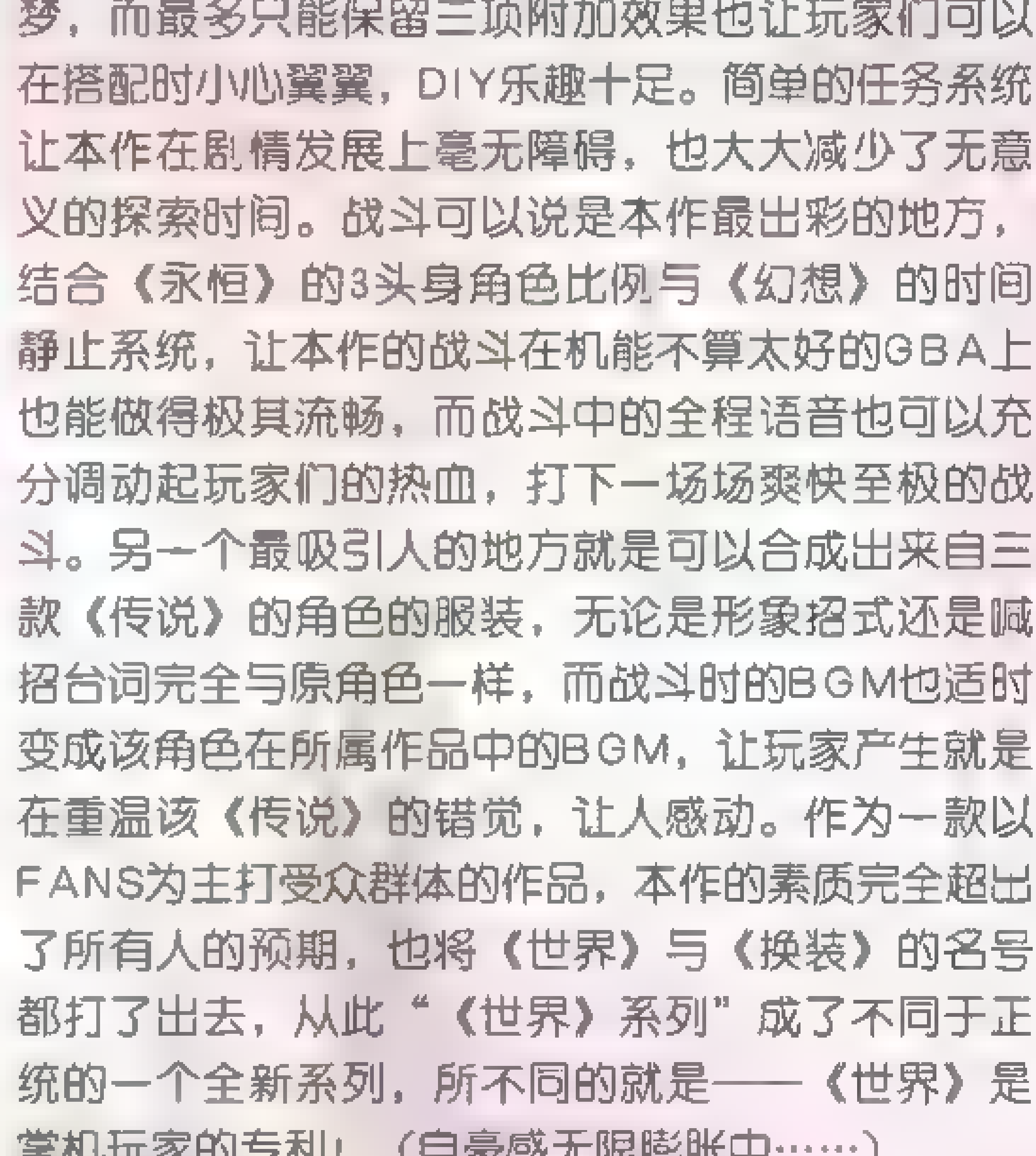
## 人气角色还要拼到何处

听上去是世界的传说，一个平行于系列正统作品的世界观，一个乱七八糟群雄争霸大杂烩的怪异“传说”；其实这里是“传说”的世界，由各位人气角色激情出演，让“《传说》系列”爱好者为之疯狂的游戏世界。这是由传说的缔造者、演绎者、爱好者所共同支撑起来的，全新也有点另类的“传说”。

## 《[illegible]》

GBA
2002年

▲让“《换装》系列”真正发扬光大的伟大作品。



掌机上挂上《世界传说》的第一款作品，却成为了“《换装迷宫》系列”的第二款作品。作为“传说的世界”，本作集合了当时已经成名的《幻想》、《宿命》、《永恒》三部作品中的所有人气角色，无论是从哪一款作品开始接触《传说》的玩家都能找到自己喜好的东西；迷宫也选取了在三部作品中一些比较著名的迷宫进行重新制作，似曾相识的场景与背景音乐足以调动FANS的心。作为本系列招牌之一的“换装”系统在前作的基础上发展到了极致，虽说种类的数量比不上前作，但大部分职业可以按照自己的实际需要合成各种属性以应对各种状况，非常具有可操作性；多次强化转换的“附加效果”让做出一件属于自己的极品服装不再是梦，而最多只能保留三项附加效果也让玩家们可以在搭配时小心翼翼，DIY乐趣十足。简单的任务系统让本作在剧情发展上毫无障碍，也大大减少了无意义的探索时间。战斗可以说是本作最出彩的地方，结合《永恒》的3头身角色比例与《幻想》的时间静止系统，让本作的战斗在机能不算太好的GBA上也能做得极其流畅，而战斗中的全程语音也可以充分调动起玩家们的热血，打下一场场爽快至极的战斗。另一个最吸引人的地方就是可以合成出来自三款《传说》的角色的服装，无论是形象招式还是喊招台词完全与原角色一样，而战斗时的BGM也适时变成该角色在所属作品中的BGM，让玩家产生就是在重温该《传说》的错觉，让人感动。作为一款以FANS为主打受众群体的作品，本作的素质完全超出了所有人的预期，也将《世界》与《换装》的名号都打了出去，从此“《世界》系列”成了不同于正统的一个全新系列，所不同的就是——《世界》是掌机玩家的专利！（自豪感无限膨胀中……）

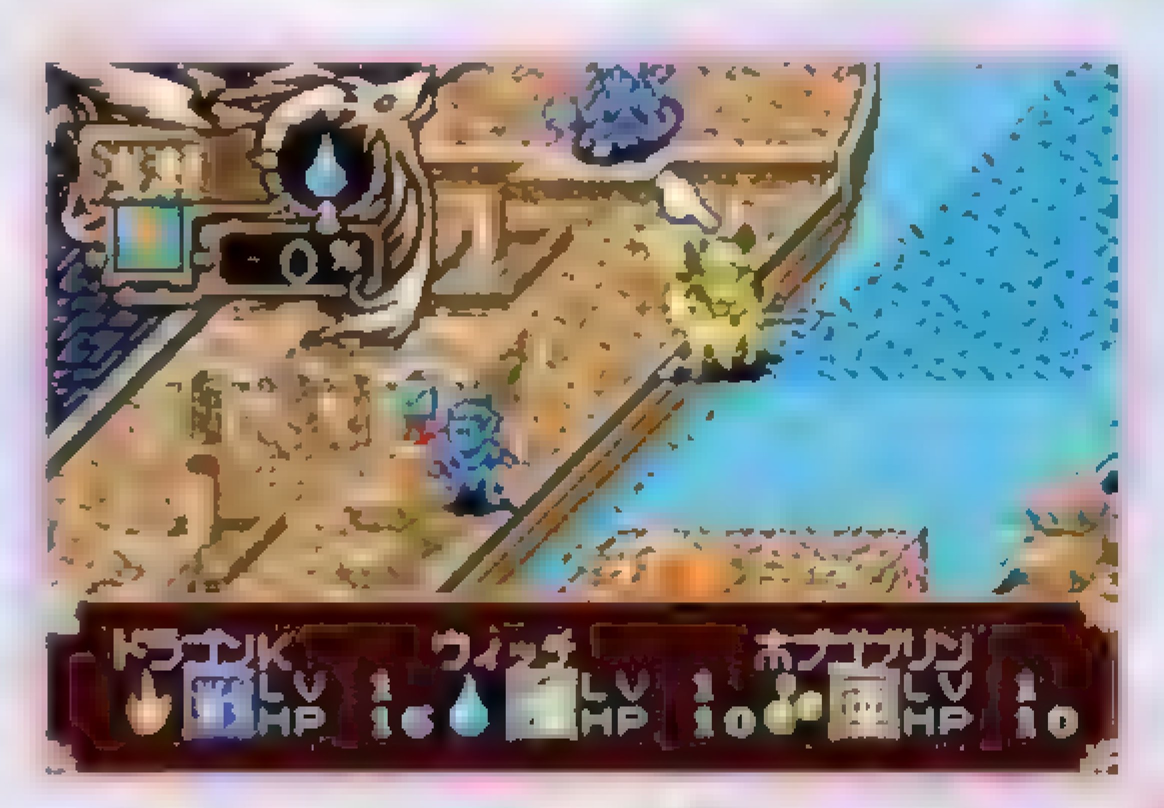
## 《[illegible]》

GBA
2003年

尽管本作挂着《传说》的旗号，但本作的实际表现却可以说是“异端到极限的传说”，让所有的系列玩家都认不出来了。本来把作为正统RPG系列的《传说》做成一款战略RPG也不是不可以，但摒弃了招牌战斗的本作直接就可以让大多数为战斗而来的玩家悻悻离去了。说是《世界传说》，但本作使用的主要角色和背景还是以《幻想》为主，由此也可以看出《幻想》的绝高人气。游戏玩法与另一款叫《大战略》的游戏很相似，作为传说中的召唤

◀本作封面，后面那群角色都是打酱油的。

术士的后世子孙，主角必须先召唤出一定数量的怪物，组建出一支军队，然后指挥他们进行移动、攻击、使用特技等，最后只要将敌人全灭或者占领据点，就能取得胜利。基本上作为一款S · RPG来说，本作的系统方面比较完善，虽说不上战略性超高但可以说是中规中矩。但比起尚可一玩的战略性，本作根本上的问题更多：作为一款GBA游戏，画面实在是过于差劲，无论是战场画面还是战斗画面都在平均水准之下，很难提起人战斗的兴奋感；借用了《幻想》的名气，实际也就是借用了《幻想》那批常年穿越还不嫌累的时空战士们的人物形象而已，但原本属于那些角色的个性却完全没有表现出来，不免有浪费资源之感；有较多经验的GBC玩家能看出这个游戏的整体表现，无论是系统、画风还是玩法都非常接近一款叫《口袋之王》的游戏，而特意挂着《传说》的旗号只能给人挂羊头卖狗肉的感觉，其结果只能是奔《传说》而来的玩家玩起来会有受骗之感，而原来对《口袋之王》有兴趣的玩家却认不出来他们喜欢的作品了，所谓的两头不讨好也就是如此。一句话，如果您要不是对《幻想》召唤士库拉斯大叔有着特殊的爱好，或是审美疲劳想玩玩没有《传说》战斗的作品，（真的有这样的家伙么？）还是别在这个游戏上浪费时间了。



▲绝对难以交代的画面。

## 《世界传说 换装迷宫3》

GBA
2005年

同样是《世界》，同样是《换装》，同样的主角和相似的世界观，让被《换装2》震撼的玩家没法不期待《换装3》的出现。从登场角色来看，本作的角色数量比起前作简直可以用“飞跃”来形容，不但新加了《宿命2》与《仙乐》的人气角色，还加入了一些来自当时Namco知名游戏系列的乱入角色，让玩家有玩不过来的感觉；战斗画面比起前作也更为流畅，各种大型魔法和秘奥义的表现也相当出彩，光是欣赏那一个个华丽至极的大招就值回票价了。不过，本作的硬伤也非常明显——可能是之前《召唤士的血统》的教训还不够深刻，当时的Namco放着好好的正统RPG不做，非要去做不符合系列风格的S · RPG！本来要说因为登场角色过多，一场战斗分成几个小队对敌人实施各个击破倒也有点意思，但本作在战场移动方面不用经典的走格子也不让玩家在迷宫中自由移动，而选用了十分怪异的“虚线预测”路线移动——玩家在移动前必须进行路线的预测，途中要注意障碍物与敌人或是自身的局限，回合开始后才能移动。此举大大降低了游戏的流畅度，更何况自己设定得无论多精确的路线到实战中也不一定实用，导致经常出现我方与敌方“擦肩而过”的现象，被障碍挡住还傻傻了似的一个劲撞墙的角色也屡见不鲜，到最后虽然实际战斗做得非常不错，可想要进行一场战斗反而变难了。在“小队系统”的存在本身就让人诟病的情况下，“特殊组队”带来的效果也不那么显眼了。另外，本作无论是“换装”还是“迷宫”都不如前作那么有意思，只需要合成一次的服装的意义只剩下收集，而不能随心所欲移动的迷宫也失去了探索的价值。可以说，本作最大的意义还是GBA平台上最为流畅和丰富的战斗，而对于想体验的玩家，建议还是去某一关“超古代都市”去刷无限出现的敌人，这样才可以将不怎么给力的移动次数降到最少就对了。

▲本作异常庞大的登场角色数量。

## 《世界传说 光明神话》

平台 PSP
2006年

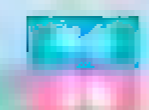
《世界》在PSP上的新征程由本作开始。既然是“《世界》系列”，那么就一定有许多来自“《传说》系列”的人气角色登场，所以本作中有来自各大《传说》的几十名角色登场，虽然不是像《换装3》那样所有角色全登场，但已经够让人惊喜了，因为角色们的登场发生了实质性的变化——所有登场角色以全新制作的3D形象出现不说，剧情台词全部附加了配音，战斗的语音也全部重新录制，让人感叹在GBA时期反复重复利用剩余资源的Namco，在与Bandai这个有钱的巨头合并后也终于开始无视成本了，当然最终受益的还是玩家。从本作开始，《世界》系列也终于有了片头动画，PIG出品的优良品质同样是吸引人眼球的第一要素。此类“大杂烩”型的游戏剧情一般都比较乱，本作则处理得相对好一些，围绕着“《传说》系列”标志性的世界树展开完全原创的故事，所有穿越过来的角色纷纷抛弃了原有的设定而结合新剧情成为公会成员，基本上没有太多的突兀感，不过角色之间的关系与角色本身的个性完全没有变化。游戏的推进方式与《换装2》类似，不过本作接任务做任务的方式越来越接近网络游戏，再加上本作还有可以联机的设定，所以也有人戏称本作为“网游传说”。主角设定为玩家的自创角色，不仅让玩家更有代入感，多种职业且达成条件可以转职的设定也让玩家们花在练职业上的时间更长。战斗采取了《深渊》与《仙乐》相结合的形式，既有多线战斗的固定打法，也可以自由移动使战斗更加灵活；OVL气槽的设定让玩家在将其蓄满时可以选择采取《仙乐》那种“一人打一下”的方法，也可以释放华丽养眼伤害巨大的秘奥义，如何取舍完全凭玩家的自由。主线剧情完成后，同样有隐藏迷宫的存在供有爱玩家继续挑战，而反复刷那些蓝色与绿色的极品装备也让网游爱好者们乐此不疲。

## 《世界传说 光明神话2》

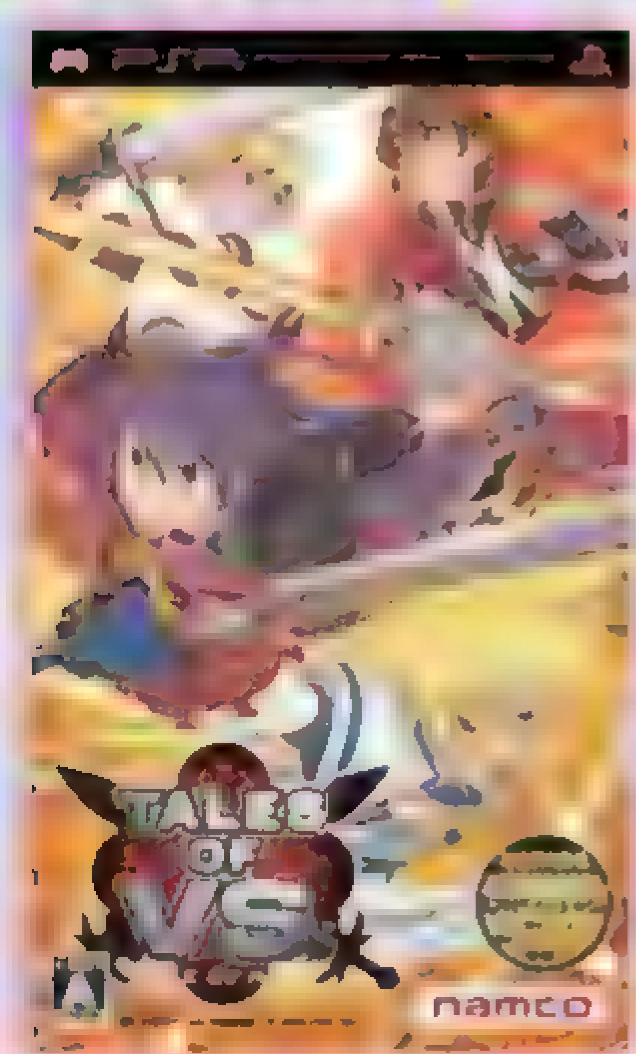
PSP
2009年

随着前作的成功，《光明神话》也在3年后以更加完美的姿态正式进入了第二章。作为“《光明神话》系列”的续作，本作在大体上看来与前作并没有太多变化，但实际上一玩，我们就可以发现许多在三年前就期盼的东西终于得到了实现。首先是角色方面，本作登场的角色在原来的基础上又增加了很多（毕竟这三年间又发售了好几款《传说》的正统新作），而这方面最大的变化在于所有《传说》角色在加入后马上就可以加入队伍参加战斗，这比起前作好感度不够就会被拒绝更加强调了《传说》角色的实用性，可以使用女主角卡侬诺也消解了许多人在前作就有的怨念。角色增多表示剧情也会有增加，而《传说》招牌的“SKIT”小对话也终于在本作正式加入，在多名角色加入后，随机发生的各种欢乐剧情同样能让我们莞尔一笑。战斗方面变动虽然不大，但可以自由设定三套“术技方案”让战斗时可以更加灵活，术技连接之间的限制解除也让连击的方式大大增加。在本作中，NBGI终于开窍认识到了秘奥义的重点所在，因此所有的《传说》角色在释放秘奥义时均追加了大魄力的人物面部特写，这绝对是让那些对《传说》角色有爱的人们狂喜乱舞的设定。本作的任务接受与报告均在公会进行，让剧情进行流畅度大大增加，也节省了大量跑路找NPC的时间（不过这样就更加像网游了）。对于喜欢战斗的玩家，本作不光保留系列隐藏迷宫的优良传统，还追加了可以挑战所有BOSS以及《传说》角色的斗技场，一次次的战斗让玩家战斗技巧越来越高，直到可以接受最强斗技场柜台小姐调教的地步（无误）。另外，自己创建并练出来的强悍角色还可以上传到网络上供众人瞻仰或使用，大喊“一定要迷恋哥，因为哥就是传说！”总之，本作基本上已经比较完美，差的只是随着“《传说》系列”正统新作不断发售而越来越多的角色而已……

▲秘奥义面部特写，魄力满点！



PSP
2009年




由于“《传说》系列”的战斗本身就非常接近格斗游戏，所以很适合制作成纯格斗游戏，而与系列以RPG为主的类型不同，本作就是一款彻头彻尾的大乱斗型游戏。既然是乱斗，战斗就是最重要的要素，对于一向重视战斗的“《传说》系列”而言，本作只需要按一向模式做出来再稍加调整即可。基本上，本作的战斗可以用系列经典的“普攻三段+特技+秘技+奥义，关键时刻爆气放秘奥义”来形容，对于“《传说》系列”FANS来说上手完全没有任何障碍，完全没有任何需要搓半天的招也适合一般玩家。不过，围绕战斗，本作为了适应大乱斗的模式做了很多改变，这些改变可以说是优缺点并存：战场设定为横版2D多层空间，虽说大的战场可以根据自己的自身情况选择最佳扁人地点，但为了打人玩家们往往需要在整个战场的每一层跳来跳去，稍不注意就有可能被机关给撞到或是掉到沟里，多层空间甚至会让一些如“鹰爪蹴击”一类的招强制中断；道具设定为只能抢一个，可以回复或是附加各种有利状态，未登场角色也在这里作为援护道具出现，但总体感觉比较鸡肋，更何况一味抢道具还可能被某个赖皮的BOSS放秘奥义“不准捡道具”干掉。OVL的设定来自《深渊》的模式，可以在危难关头爆气保命，但这么干会让其消耗极快，导致放不出秘奥义。某些角色之间的实力差距太大，结果就是玩家在练起一些角色后很难撒手练其他角色。总的来说，作为一个乱斗游戏，本作的战场设计和平衡性都有些问题，但对于那些只希望随时随地用自己喜欢的角色战一场的玩家，本作还是可以推荐的，毕竟用秘奥义瞬间秒掉3人的爽快程度也是无可比拟的。题外话，有很多有爱的玩家都以系列角色和素材制作了一些很不错的同人格斗游戏，而本作内含的小游戏“破壁传说”反倒很有传统2D格斗游戏的感觉，这个来自怎么看怎么都像是同人作品的砸墙游戏可以算是官方对热爱“传说”式战斗的玩家们的最好回报。

▼虽然各方面都有些硬伤与不平衡之处，不过战斗时的爽快度是不可否认的。

文 雷伊

软件 SOFTWARE

# 《怪物猎人 携带版 3rd》发售日近在眼前！完成披露会举行

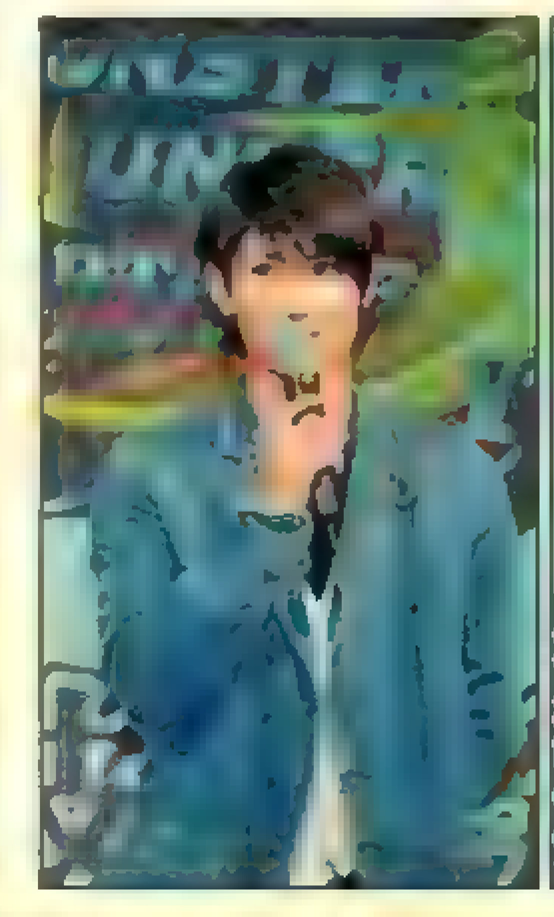
2010年11月10日，Capcom在日本东京帝国酒店举行了万众瞩目的PSP超大作《怪物猎人 携带版 3rd》的完成披露会，众多日本媒体、流通相关人员们参加了这次披露会，这代表着这款今年年末商战的最大作终于即将如期来到玩家们的面前。

披露会首先以一段游戏的宣传影像宣告揭幕，紧接着Capcom社长辻本春弘先生登台发表了讲话：“这么多人士能够大驾光临这次完成披露会，让我们深深感到游戏的期待度在我们预想之上。《怪物猎人》在2004年发售第一款作品，这次的《MHP3》已经是全系列的第9作。尤其是‘《携带版》系列’的前作《2nd G》自2008年3月发售以来已经被超过400万位玩家玩过，并且现在仍陆续有玩家购入，真的和它的标题一样成为了一款怪物级软件。另外，今年夏天‘《怪物猎人》系列’的首款派生作品《暖洋洋的艾鲁村》发售了，另外《手机艾鲁村》也开始提供服务，并且注册会员数很快突破了100万人，《暖洋洋的艾鲁村》的出货也超过了50万套。在早前的东京游戏展上，我们最大限度地准备了《MHP3》的试玩台，让大量玩家进行了试玩。另外10月13日也开始提供体验版下载，本作得以让更多玩家玩到，并博得了好评。现在，这样一款游戏终于制作完成了。在感谢制作人员的同时，我们也希望它对今后要购买它的玩家们来说是提前到来的圣诞礼物或新年礼物。这是集结了全公司心血而发售的游戏。在这个处于混沌状态的业界中虽然有着很多负面话题，但是我们希望《MHP3》和鄙社的游戏能够让业界重新焕发生机。”

社长发言完毕后，本作的制作人、同时也是辻本社长之子辻本良三登台发表了讲话：“《MHP3》终于顺利完工了！它可以和跟大家约定的一样在12月1日如期发售。《MHP3》是作为‘《携带版》系列’花费了长达两年以上的时间而制作的作品，是我们以与‘《携带版》系列’正统编号作素质相符合这个概念而开发的，我相信它可以超越前作。”之后大屏幕上首次播放了游戏的片头动画，辻本良三表示这次的片头动画相比系列之前的作品更具侵略性。

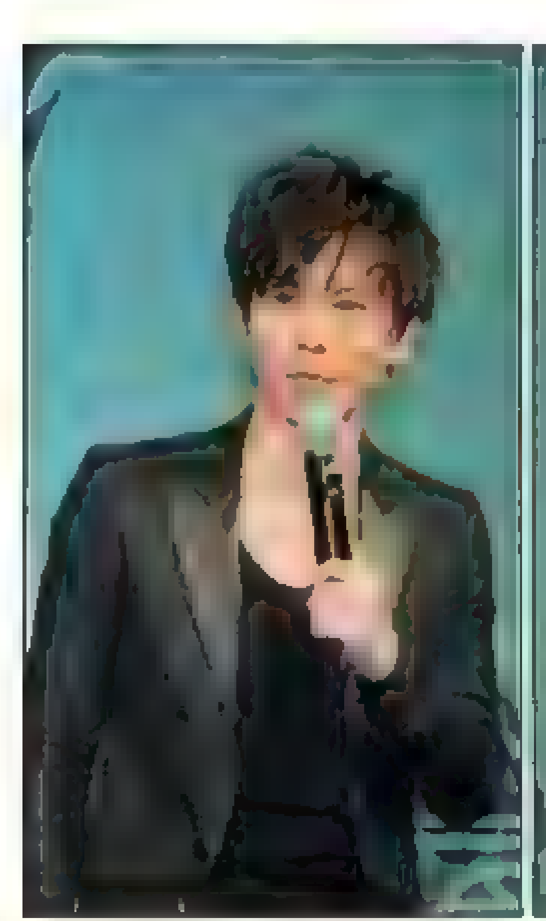
紧接着上台的是SCEJ的总裁河野弘先生。河野弘首先对“《MHP》系列”在PSP平台取得的巨大成功、以及玩家们的热切支持予以了肯定。之后屏幕上出现了大家意想不到的一幕，播放了本作的特制限定版被搬到仓库堆积起来的画面，以及首次对外公开的索尼的静冈工厂生产PSP游戏的场面。河野表示像这样对生产现场进行拍摄并将影像公诸于众还是史上第一次，目的就是为了告诉大家游戏已在全力生产，请放心销售。之后辻本良三再度登台，为大家讲述了本作的特征以及作为惯例的巡回活动“怪物猎人祭2011”的概要和日程。

电视广告的发表为完成披露会迎来了一个高潮。出演本作广告的男性艺人三浦春马、冈田义德，搞笑艺人次长课长井上聪、指导德井义实出现在了披露会现场。他们本身就是“《MHP》系列”的粉丝，其中三浦春马《MHP2G》的游戏时间约为300小时；冈田义德则从PS2版的初代就开始玩了，



《MHP2G》的游戏时间约为600～700小时；井上聪的游戏时间最夸张，大约玩了2800小时；而德井义实则大约为60小时不到。之后，辻本良三表示电视广告是在披露会的前天刚刚剪辑完的，并公开了两种不同版本的电视广告。四位广告出演者在进行完简短的脱口秀后，竟出人意料地在现场一起组队完成任务。

在完成披露会的最后，Capcom发表了



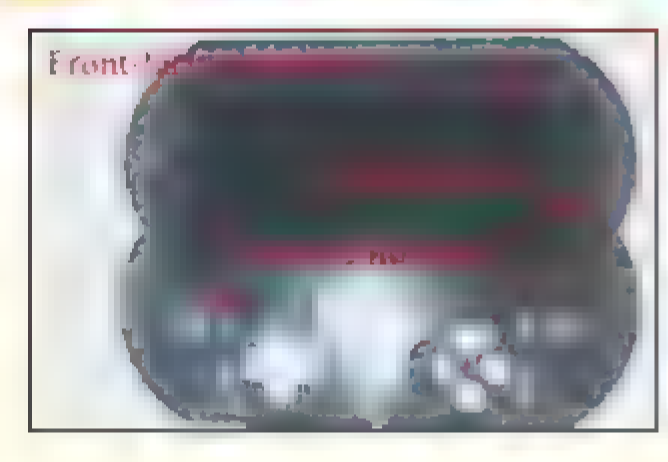
《MHP3》与其他商品的合作计划。首先宣布的是与知名服装品牌优衣库的合作。游戏中将会出现由优衣库的设计师和Capcom的设计师联手设计的、以优衣库时装为主题的装备。这些装备可以使用在游戏发售之后提供下载的合作任务（2010年12月下旬提供下载预定）通关后获得的素材“优衣库券”来进行生产。另外，在实际的优衣库商店中也会发售两者合作的T恤，而且款式多达30种，它们将与游戏同时发售，售价1500日元，并且先买的顾客还可以获得艾鲁猫的主题手机挂坠。当然，按照惯例这些T恤在中国国内的优衣库店铺内也是可以买到的，因此国内的粉丝不必羡慕日本玩家。

其次是与日本的卡拉OK连锁店Shidax的合作。这次的合作以“狩猎OK！怪物猎人 携带版 3rd 集会所”为宣传口号，全日本的Shidax连锁店除了3小时房费与电源插座租借服务配套提供的“怪物猎人套餐”外，还准备了各种原创主题食品，供喜欢“《MHP》系列”的玩家在包房中联机小聚。

第三是与朝日饮料的合作。营养碳酸饮料“Dodekamin”添加了“《怪物猎人》系列”不可缺少的蜂蜜，调制成特饮“Dodekamin Great”发售。这种饮料将在2010年12月17日起在全日本的便利店、超市和自动售货机发售。当然，瓶身上将印有游戏的主题图案，一共有8种图案类型。

最后是与具有1300年开汤历史、位于长野县的信州涩温泉的合作。拥有着古建筑、石板路和共同浴场等的信州涩温泉，与作为《MHP3》舞台的行云村给人的印象非常接近，因此两者将联合展开活动，今后将展开温泉街特有的企划、活动、限定纪念品和菜式等。另外，与长野电铁合作的“怪物猎人特快列车”也将展开运行，并将会发售纪念票。活动举行期间为2010年12月23日～2011年1月10日。

## 硬件 欧美游戏网站曝光疑似PSP2开发用原型机



关于PSP2的传闻由来已久，我们之前也多次为大家进行过相关报道。不过这次为大家带来的消息，其劲爆程度要比之前的任何一次都要强。首先，消息出自欧美大名鼎鼎的游戏网站VG247，其次这次提供了实物照片，因此其可信度是相当高的。

在VG247网站上一共放出了两张泄露照，虽然由于画质非常差看不清楚细节部分，但我们依然能够从照片中辨别出硬件的大致特征。首先该开发原型机采用类似PSP go的滑盖设计，有前后两个摄像头，内置麦克风、拥有左右两个摇杆，并且和之前传闻的一样，主机背面设有触摸面板，这也是和之前泄漏的消息所一致的。

虽然目前并没有得到官方确认，但是根据IGN方面提供的信息称有开发人员已经证实该机器的确是PSP2的开发用原型机。另外，图片中提供的样机只是开发用的旧版本原型机，据称新版本已经废除了滑盖设计而采用了类似PSP1000～3000系列的一体化设计，这样做的主要原因为考虑到了散热问题以预防主机过热。

## 事件 Zenimax Media收购欧洲游戏工作室Machine Games

在上辑的“掌机情报站”中，我们为大家报道了发行过《上古卷轴Ⅳ 湮灭》、《辐射》等世界级大作的Bethesda的母公司Zenimax Media收购三上真司的新游戏开发公司Tango的消息。而Zenimax Media的收购计划并未止步于此，11月11日，同社又发布了收购瑞典游戏工作室Machine Games的消息。

Machine Games是从事了2004年在欧美获得不少游戏奖项的作品《星际传奇 逃离屠夫湾》（The Chronicles of Riddick：Escape from Butcher’s Bay）、《暗黑领域》（The Darkness）开发的Starbreeze Studios的成员们于2009年成立的工作室。现在，它们已经作为Zenimax集团的子公司，利用id Software的革新引擎“id Tech5”在开发尚未公开的新作。

Machine Games工作室的CEO兼执行制作人Jerk Gustafsson表示：“能够与新同伴id Software以及世界级的发行商Bethesda Works共事对我们来说是非常宝贵的机会。Machine Games是一个集结了拥有丰富优秀游戏开发经验的成员的团队。我们对能够利用id Tech5开发超越既有概念的3A级大作感到非常荣幸。”

通过这次收购，Machine Games就和Bethesda Game Studios、id software、Arkane Studios以及Tango Gameworks一样成为Zenimax旗下知名游戏工作室的一员，展开世界级大作游戏的开发。

**11月10日** 在游戏版发售前一天，《皇家骑士团 命运之轮》发售了OST，这套OST包括了三张CD（12cm）加一张附加CD（8cm）。OST中收录了由游戏音乐作曲家崎元仁和岩田匡治负责的、用当初的SFC版无法表现的优质音源重新编排的曲子。另外，OST中的附加CD中还精选收录了以当时SFC版的音源演奏的人气乐曲10首，该套OST售价3500日元，对粉丝来说具有很高的收藏性。

## SOFTWARE 软件 《战场的女武神3》发表会召开，主题歌及OVA计划公布

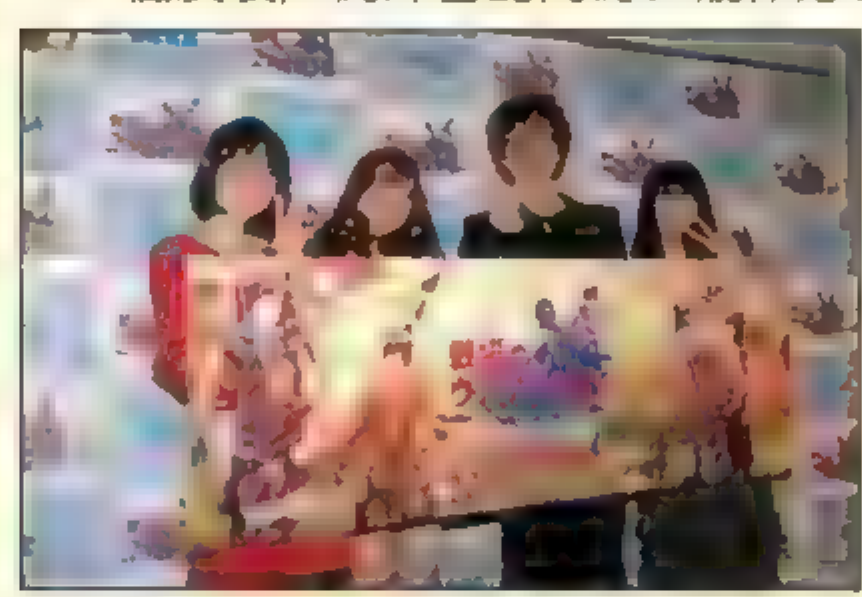
11月9日，SEGA在日本东京秋叶原召开了PSP专用S·RPG新作《战场的女武神3》的媒体发表会。

《战场的女武神3》是系列的第三作，也是继前作移师PSP平台后系列第二次在PSP平台推出原创续作。游戏以1935年架空的欧洲为舞台，讲述了以高卢公国军422部队、俗称“无名部队”的军队为中心的厚重故事。在发表会上，制作人本山真二为大家介绍了“描绘战场的残酷，表现崭新游戏系统”的本作的魅力，本山先生还表示，要将本作制作成所有游戏粉丝都能体验到乐趣的作品。

发布会上首次公开了本作的片头动画，而伴随着精美的动画，由著名女歌手May'n演唱的主题歌也同时披露。主题歌名为《若君祈愿》（もしも君が愿うのなら），May'n用自己擅长的动人又充满力量的歌声对歌曲进行了精彩演绎。May'n本人也亲自来到了发布会现场，这次也是她第一次见到游戏的片头动画，May'n对片头动画给予了高度赞赏，表示“能够从内容上感受到壮大的世界观，仅仅看到的那一瞬间就想流泪”。May'n小姐本身也玩过前作《战场的女武神2》并且通关，她表示“游戏的操作并不复杂，能够埋头于体会角色们的剧情”，“自己能为《战场的女武神》这样的人气作品献唱感到非常荣幸”。

游戏的声优阵容也在发布会上得到了进一步公开。除了之前已经公开过的中村悠一、远藤绫、浅野真澄等声优之外，实力派声优山寺宏一、久川绫和入野自由等也将加盟本作。

在发表声优阵容的同时，制作方也宣布了游戏发售后的后续展开。首先，《战场的女武神3》将推出总共2卷的OVA动画，片名为《战场的女武神3 为谁承受的枪伤》（战场のヴァルキュリア3 谁がための铳疮），将于2011年春季发售。OVA的声优阵容将与游戏版保持一致，并且将于PlayStation Store先行提供付费下载。另外，制作方还宣布本作将与Good Smile Company进行合作推出粘土人偶，目前决定粘土化的角色为游戏中的两位女主角，这两款粘土人偶也将在明年春季发售。



### 11月11日

Square Enix宣布将从今年12月1日起陆续提供本社游戏《皇家骑士团 命运之轮》的DLC（下载内容），提供下载的内容将是本篇通关后的额外剧本，一共会陆续提供三次下载，均为免费。《皇家骑士团 命运之轮》是日本S·RPG史诗级经典名作《皇家骑士团2》的重制版，聚集了当年的核心开发成员重新打造，游戏正式版已于11月11日发售，深受玩家好评。

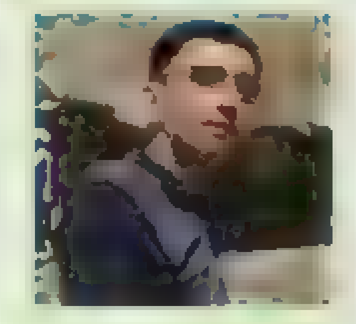
### 11月12日

Spike宣布，继《喧哗番长4 一年战争》之后，系列最新作《喧哗番长5 汉之法则》将继续与日本知名中华料理连锁餐厅“饺子王将”进行合作，游戏中将有饺子王将的店铺出现，而在现实的实体店中出售的经典菜式也会在游戏中再现，玩家可通过食用料理来回复体力或得到各种有利效果。《喧哗番长5》和饺子王将还将展开其他方面的合作，不过目前还未公开。

### 11月19日

Square Enix于本日公布了将于明年1月6日发售的NDS专用游戏《沙加3 时空的霸者 影或光》的游戏包装设计，以及游戏的早期购入特典迷你OST《沙加3 影或光 特别精选音轨》的详细情况。早期购入特典是在明年1月16日24时之前，利用游戏中封入的SE会员点卡登录SE会员站后在特设的粉丝站“Club SaGa3”上申请获得。这张迷你音轨中收录了当年GB版和这次NDS版的严选曲目，并且还有未收录进游戏的特别音轨的简短版。

# 苹果的阴影



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

几年前《商业周刊》不断抛出“苹果将威胁掌机业”的论断时，包括笔者在内的很多人都不大相信。iPhone性能再强、支持的第三方再多，终究也无法跳脱自身操作界面的约束，一部完全不依赖按键操作的掌机大概永远也不会被真正的玩家接受。时至今日，真正热爱游戏的人们还是无法适应摸着屏幕当按键的iPhone游戏，但iPhone对掌机市场的吞噬作用已经很明显。

iPhone4与iPod Touch4的发售是掌机市场大变天的标志。今年第三季度，iPhone销售1410万台，比去年同期增加了9成。同一季度NDS销量从1170万台减少到670万台，PSP销量从300万台减少到150万台，PSP与NDS减少的销量之和几乎刚好等于iPhone的销量增幅。这并不代表本来购买掌机的消费者都转向了iPhone，但至少可以表明有很大一部分用户因为iPhone全面的游戏功能而失去了掌机购买欲。iPhone游戏无法提供掌机大作般的操作体验与丰富内容，满足日常生活中偶尔产生的游戏需求却是绰绰有余。PSP与NDS发售至今已有6年，销量之和超过2亿，不管是重度、中度还是轻度玩家，早已被消化得一干二净，任天堂想要发展的新游戏人口们对操作界面没有太高的要求，他们更需要的是简单直观、售价低廉的游戏，比起NDS，价格仅0～10美元的iPhone游戏似乎更符合他们的需要。

iPhone的崛起可能是任天堂战略风向突变，从休闲向转为核心向的关键原因之一。iPhone已经在任天堂梦寐以求的主流人群里形成了流行效应，要让这个人群同时在口袋里塞一部iPhone和一部掌机着实不易，只有追求操控性的核心玩家才是任天堂的避风港。索尼也知道苹果i系列才是21世纪的Walkman，与之硬碰难有胜算，曲线救国的惟一方法是和任天堂一样躲进核心玩家的避风港。

PSP2据说会在屏幕和性能方面大幅进化，同时引入全新的操作界面，这都是玩家们喜闻乐见的变化。但PSP2如果只是PSP的性能进化版，那对于索尼的掌机事业而言可能会是一场灭顶之灾，我们可以想象开发商们因游戏制作成本太高对其敬而远之，玩家因主机成本太高而失去兴致，PS3式灾难将在PSP2身上重演。根据《华尔街日报》的消息，PSP2也许是一部更接近于iPad的多媒体设备，类似于笔记本电脑的功能定位才能博得一个好价钱。

久多良木健十几年前就看到了网络与多媒体整合的未来方向，只是操之过急，不幸成为消费电子业拓荒之路上的牺牲者。苹果在正确的时间做了正确的事，于是成为了全球市值第二的公司。有理由相信，索尼正在打造一个庞大的便携产品发展计划，将形成一个对抗苹果i系列的产品体系。索尼集团“四个火枪手”之一的铃木国正负责率领SCE、VAIO和索爱合力开发一个有着统一品牌形象的产品线，PSP2与PSP手机可能就是这个产品线中的两个主要环节，分别相当于iPad与iPhone。与苹果i系列相比，索尼惟一的优势是传统核心向游戏，利用核心玩家的购买力为牵引，盘活整个计划。过去“多媒体”是游戏业里的诅咒，从3DO到PS3，凡以多媒体自居的游戏机全都磕得头破血流。现在网络多媒体整合的时代已经到来，多媒体从诅咒变成了福音。不过AppStore给软件商的盈利空间太小，发展到今日规模也不过十几亿美元，第三方更需要传统掌机游戏30美元以上的定价模式，以这一价格区间为标准，吸引第三方开发优质软件，用优质软件群对抗AppStore，这将是索尼打破苹果战线的突破口。

# 复辟之战

**Darkbaby**

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

2006年的圣诞商战对于日本TV游戏产业而言是一个非常重要的转折点，NDS压倒性的胜利和Wii的横空出世标志着索尼集团完全统治业界的“黄金十年”告一段落，昔日霸主任天堂重新掌握了市场的主导权。然而Wii的成功推出并未给广大第三方带来多少实际利益，反而进一步加速了家用游戏市场的萎缩，这种状况实在是人们所始料未及的……

仅仅过了不到四年，曾经节节败退的索尼阵营大有卷土重来之势，在即将揭幕的本土年末商战期间，索尼集结了以《MHP3》和《GT5》为代表的史上最强软件阵容，在掌机和家用两线同时向任天堂发起了战略反攻。从索尼的软件布局来看，从11月中旬开始直至于明年1月初，每周都有至少一款大作发售，实可谓处心积虑而毫无破绽，该社显然意图趁任天堂暂时的低潮期一鼓作气，重新夺回市场的主导权。索尼年末战略的重中之重当然是气势如虹的《MHP3》，当前的市场预约情况大大超过了零售店的估计，年内顺利达成Capcom的300万套销售目标几乎毫无悬念。

反观任天堂的年末软件阵容则过于捉襟见肘，Wii平台方面完全是任天堂自家在独撑大局，只有《超级大金刚 回归》和《马里奥大运动会》（注：由Square Enix代工开发）两款游戏应景。《超级大金刚》虽然是SFC时代百万销量级名作的全新正统续篇，毕竟阔别经年，尚有多少忠实拥趸还是个未知之数。由于全力筹备新主机3DS的上市，NDS的软件阵容堪称历年最弱，任天堂本社居然没有任何大作压阵，12月间仅有Level-5《二之国》和NBGI《机战L》两款稍微摆得上台面的第三方游戏。据闻《二之国》目前的预约情况并不理想，兼且和《MHP3》的发售时期重合，因此市场前景不容乐观。鉴于两方阵营显而易见的实力对比差，许多市场分析师都判断年末商战的胜利者非索尼莫属，任天堂则将痛尝久违的失败苦果。

目前的日本游戏产业处于前所未有的南北朝对峙格局，任天堂和索尼的霸权之争呈白热化状态，许多业界人士正密切关注着年末商战的进退动向，两方的成败得失将直接影响到未来数年的版图格局，如果索尼方取得压倒性胜利，第三方将重新集结在PS系平台麾下。有人预言《MHP3》的首周销量可能会刷新《口袋妖怪 黑・白》所创造的销售记录，果真出现如此惊异的超热卖状况，势必会产生难以想象的市场牵引效果，PSP平台势必将进入全盛时期，届时将给整装待发的3DS造成巨大的压力。对于那些谨小慎微的第三方而言，在由零开始的主机和拥有1700万普及量的当红主机两者间作出选择，答案是显而易见的。如果任天堂阵营遭遇空前惨败，难保不会出现诸如《DQX》跨平台这样的惊天事件发生。如果任天堂凭借其空前强大的品牌影响力取得年末商战的全胜，索尼精心筹谋的复辟计划势必将付诸东流，第三方可能再次倾向于胜利者，3DS的成功道路会更加平坦顺畅。从任天堂近年的表现来看，其年末商战期的强势始终令人信服，例如去岁仅凭借一款Wii《新超级马里奥兄弟》便一扫先前的低迷颓势，取得了全球市场的压倒性胜利。从客观角度来看，日本本土的年末商战最具可能性的结局便是平分秋色。索尼阵营应该会凭借着势如怒涛的软件攻势取得相当大的市场进展，而任天堂则凭借着巨大的市场惯性继续独领风骚。至于那些梭巡观望中的第三方，将在日益错综复杂的市场格局中重新定位。

从笔者的个人角度，当然希望任天堂能够成为年末商战的胜利方，这样的期望并非仅出于狭隘的个人喜好，而是一个日系游戏爱好者对于未来市场的美好期待！任天堂自始至终是一家纯游戏厂商，该社的执行者也始终视产业进退为已任。即便以业界未来发展方向的洞察力和拓展力来看，任天堂的实力显然也远胜索尼，过去NDS和Wii的巨大辉煌就是最有力的注脚。诚如社长岩田聪坦言的那样，如果任天堂在年末商战遭遇大挫折，将对其市场战略造成非常严重的的影响。

胜利还是失败，这是一个非常微妙的悬念……

# 游人望远镜

栏目主持
酷洛洛

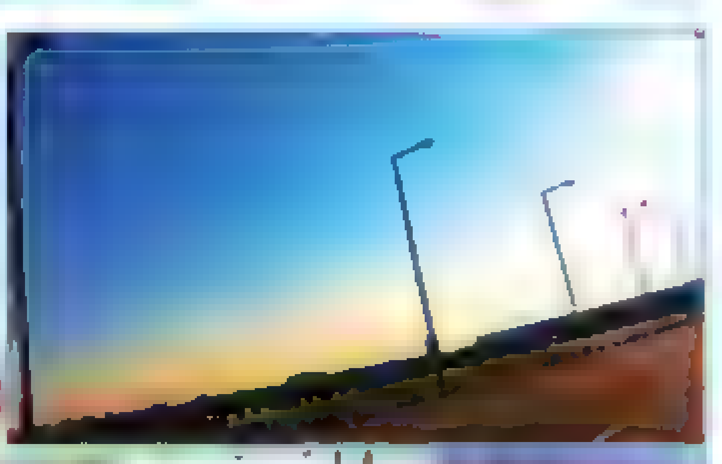
写这栏目的时候，编辑部大楼突然一阵，还以为楼上发生爆炸什么的。随后同地区的朋友们都表示有震感，后来新闻说深圳、香港地区2.8级，这下沿海地区也开始不安分了？

## 小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长
“《潜龙谍影》系列”监督

## 小岛秀夫芝加哥之行

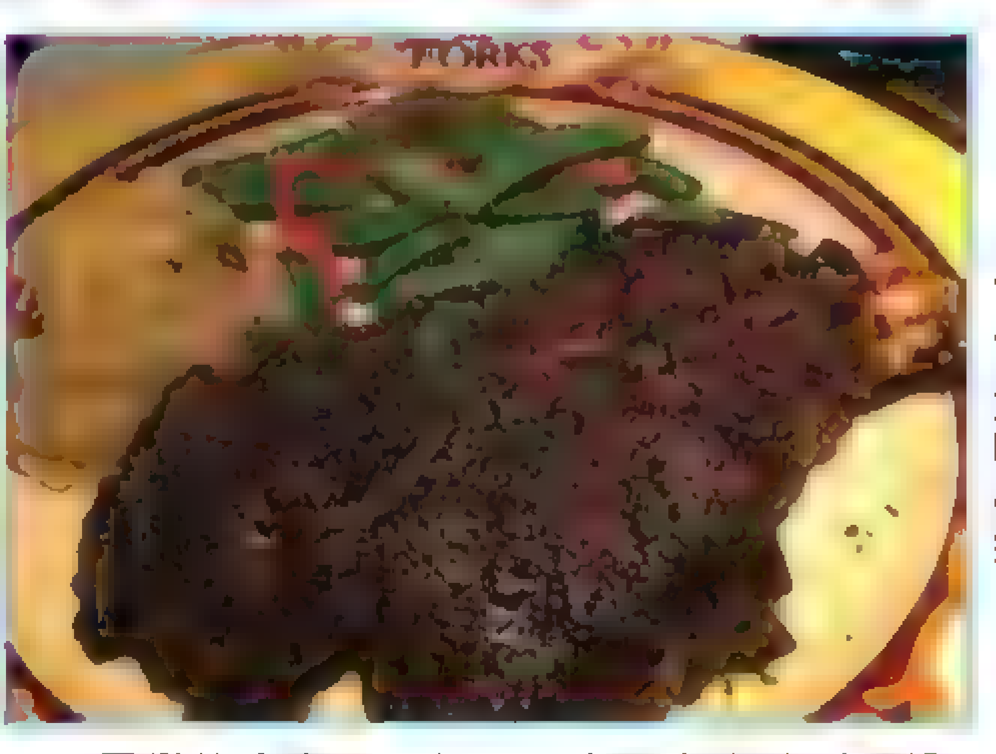
因工作来到阔别17年的芝加哥，现在室外气温是3度，好冷。



□路上的取暖器。

冷的时候按一下。

差不多40小时没正式吃过一顿饭了，餐厅天花板的充满美感的德克萨斯灯饰。



◀一斤多重的T骨排。

同行的金泉健一郎（小岛工作室统括监督）点了份18安士（510克）的T骨排。

11月17日

松花贤和（小岛工作室统括监督）拿的巨大肉排。

◀巨大肉排。

吃完肉后继续来到居酒屋，和翻译以及健一郎一起吃饭。

11月18日

□盐烧牛舌。

## 田畑端

现担任《寄生前夜　第三个生日》出品人，代表作有PSP《最终幻想VII　危机之源》、手机《最终幻想VII　危机之前》

### 《3rd》的工作室

这里是被阿雅所包围的工作场所，到处都被“深潜”了。

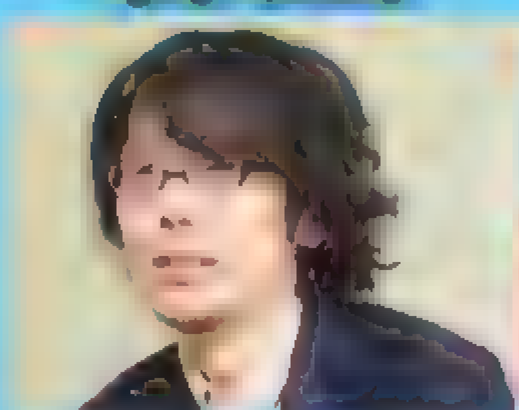
11月2日

[illegible]制。话说这办工桌也太干净了吧。（笑）

# 连制作人都羡慕的合照

## 松山洋

CyberConnect2社长，代表作有“《火影忍者　究极觉醒》系列”、《天空机器人》等。



## 石井次郎

《428　被封锁的涩谷》、“《诡计×逻辑》系列”制作人，现担任3DS《时间旅人》制作人

动画《.hack//Quantum》的宣传活动在新宿LOFT/PLUS ONE的会场中进行。我在后台与小仓唯小姐（担任初音未来的动作捕捉）“一拍即合”，很快就要正式开始了。

11月16日

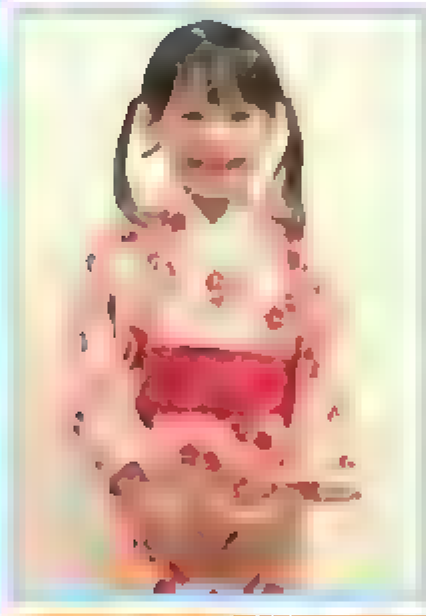
啊……看见这照片，我恨死松山先生了。

11月16日

如果在小仓唯身边的是乌冬或者阿鸟，估计他们死而无憾了。

## 日野晃博

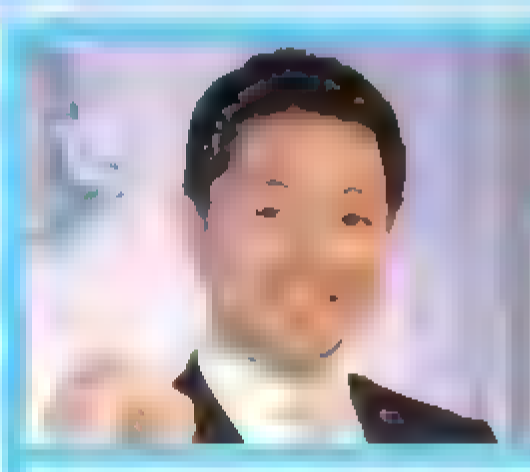
LEVEL-5董事长兼社长



今天和芦田爱菜小妹妹拍摄《二之国》的宣传广告，这已经是第二次见面了，每次见面都让人觉得她是个小天才。广告拍摄效果相当好，期待正式播放。

11月3日

这位2004年出生的可爱小童星，在日剧《母亲》中饰演道木怜南（铃原继美）的演技确实可以用天才来形容。不知道在《二之国》宣传影像中会有着什么表现呢，期待一下。



## 和田洋一

SquareEnix社长

深夜开始玩X360的《神鬼寓言3》，貌似比2代还要“装”，不过这也是该游戏的魅力之一，会怎么样呢？总之试试吧。

11月16日

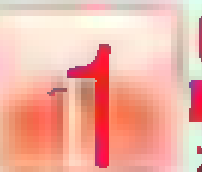
社长大人是打算吸取里面的“装”要素到贵公司的著名游戏系列里面么。（笑）

# 掌机销量榜TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

## 软件销量（日本） 2010年11月1日～11月7日



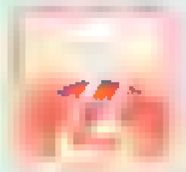
### 噬神者 爆裂

GOD EATER BURST

■NBGI ■ACT ■2010年10月28日 ■5229日元

本周销量 6万4412套 | 累计销量 33万1590套

虽说本作是以资料篇的形式发售，但大幅进化的系统以及各种新要素、新剧情也足以让老玩家感动，防御动作的强化让原本动作要求就很高的原作再次进化，与此同时强化了荒神的动作和反应速度，玩起来爽快感十足。对荒神部分招式伤害量的修正也大幅降低了游戏难度，新手也能畅游其中。

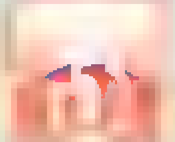


### 口袋妖怪 黑·白

ポケットモンスターブラック・ホワイト

■Pokemon ■RPG ■2010年9月18日 ■4800日元

本周销量 4万8426套 | 累计销量 434万4728套



### 光辉历史

ラジアントヒストリア

■Atlus ■RPG ■2010年11月3日 ■6279日元

本周销量 3万4084套 | 累计销量 3万4084套

### 4 黄金太阳 黑暗黎明

黄金の太阳 漆黒なる夜明け

■Nintendo ■RPG ■2010年10月28日 ■4800日元

本周销量 1万3360套 | 累计销量 6万763套

GBA百万级大作在NDS上的表现并不尽如人意，不过《黄金太阳》在欧美颇具人气，现在下定论还为时尚早。本作的画面在如今的业界已无法像当年那般给人以惊艳之感，而游戏本身的进化点过少，大幅下降的难度也为系列粉丝所诟病，对于这款明显埋下伏笔的游戏，其续作的前景不免让人有些担忧。

### 怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）

モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）

■Capcom ■ACT ■2009年12月24日 ■2100日元

本周销量 7080套 | 累计销量 48万5527套

### 王国之心 编码重制版

キングダム ハーツ Re：コーデッド

■Square Enix ■A·RPG ■2010年10月7日 ■5490日元

本周销量 6827套 | 累计销量 19万710套

### 7 天空机器人 从此向CODA

Solatorobo それからCODAへ

■NBGI ■A·RPG ■2010年10月28日 ■5040日元

本周销量 6009套 | 累计销量 2万9735套

### 核石之王

ロード オブ アルカナ

■Square Enix ■ACT ■2010年10月14日 ■5980日元

本周销量 4884套 | 累计销量 13万1083套

### 海贼王 巨人之战

■NBGI ■ACT ■2010年9月9日 ■5040日元

本周销量 4452套 | 累计销量 22万3331套

### 10 新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日 ■4800日元

本周销量 4276套 | 累计销量 593万1335套

## 硬件销量（日本） 2010年11月1日～11月7日

（括号内销量为NDS与NDSL累计销量之和）

| 机种 | 周间销量 | 2010年销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|
| NDSi | 3万536台 | 189万1660台 | 691万8247台 |
| PSP | 3万205台 | 168万9609台 | 1515万2604台 |
| NDSL | 2978台 | 19万740台 | 1809万9807台（2454万9013台） |
| PSP go | 1660台 | 5万440台 | 12万9019台 |

## 软件销量（美国） 2010年10月30日～11月6日

| 排名 | 游戏名 | 厂商 / 类型 / 发售日 | 本周销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 战神 斯巴达幽灵 God of War: Ghost of Sparta | SCE / ACT / 2010年11月2日 | 6万8218套 | 6万8218套 |
| 2 | 口袋妖怪 心金·灵银 Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version | Nintendo / RPG / 2010年3月14日 | 4万2805套 | 299万7463套 |
| 3 | 模拟人生3 The Sims 3 | EA Games / SLG / 2010年10月28日 | 3万573套 | 6万5659套 |
| 4 | 新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros | Nintendo / ACT / 2006年5月15日 | 3万190套 | 874万3759套 |
| 5 | NBA 2K11 NBA 2K11 | 2K Sports / SPG / 2010年10月5日 | 2万6155套 | 9万5387套 |
| 6 | 马里奥赛车DS Mario Kart DS | Nintendo / RAC / 2005年11月15日 | 2万3890套 | 741万2413套 |
| 7 | 口袋妖怪突击队 光之轨迹 Pokemon Ranger: Guardian Signs | Nintendo / RPG / 2010年10月4日 | 2万2271套 | 10万1948套 |
| 8 | 开心鼠园 ZhuZhu Pets | Activision / ACT / 2010年3月21日 | 2万1963套 | 39万7328套 |
| 9 | 游戏王5D's 双重战力5 Yu-Gi-Oh 5D's Tag Force 5 | Konami / TAB / 2010年10月26日 | 2万1039套 | 3万1757套 |
| 10 | 卡夫拉财宝冒险 Crayola Treasure Adventures | Crave / PUZ / 2007年10月1日 | 1万8321套 | 18万9561套 |

## 读者期待榜

（根据145辑调查表统计）



《MHP3》的受期待度比2～4位加起来还高，有句玩笑话"怪物（怪物猎人）与妖怪（口袋妖怪）二者得一可安日本"似乎不假。（笑）此外，玩家们对3DS的兴趣越来越高，该掌机的硬件性能和软件阵容都是其受到焦点关注的原因，还有3个月，忍耐！

### 玩家心声

《口袋妖怪 "灰"》。呵呵，虽然不知道什么时候出，也可能期待得太早了，不过还是很期待。希望加入精灵尾随系统，《黑·白》没这系统太郁闷了。（北京 宋文）

《寄生前夜 第三个生日》，阿雅好漂亮哦。（江苏苏州 郭臣）

一款游戏都还没通关呢，等收集完了830辆汽车再期待别的吧。（现在在玩《GT赛车》PSP版。）（浙江杭州 朱建贤）

3DS的《深爱》，好想试试用3DS来和女主角"握手"的感觉呀。（福建厦门 邱翔昱）

期待《深爱3DS》和《初音3DS》（未来之票）。（北京 刘陶颂）

《AKB1/48》！你懂的。（辽宁沈阳 汪亮）

目前就是《皇骑》和《MHP3》，一个是我喜欢的类型，一个是和新结交的机友玩的。（广东吴川 林茂）

这次获得高分评价的游戏仅《皇家骑士团 命运之轮》和《光辉历史》两款，这一复刻一原创的两作均没让期待已久的玩家失望，双双跨入“黄金珍藏”殿堂。《使命召唤 黑色行动》在家用机版大卖560万的同时，掌机版却因缩水严重和不良的操作感为人诟病。

## 皇家骑士团 命运之轮

被不少老玩家誉为“S・RPG王者”的《皇骑2》移植版，玩家要指挥各种职业构筑起的部队历经壮阔的瓦雷利亚战争，“命运之轮”是剧情与系统的双重关键词。

**晓月** 当今的老玩家越来越难糊弄，这次的《命运之轮》既增加了大量系统和剧情来表明厚道的移植态度，又在核心玩法上尊重原作风格，两头兼顾的做法为它博得了罕有的一致好评。相比同类战棋游戏，本作充分强调了地形的重要性，加上敌人的AI相当高，初玩恨恨不已，随后又欲罢不能。单位战死后不会立即判定死亡，略微降低了游戏难度，新加入的角色也无需重新练级，这些不影响核心乐趣的难度调整非常人性化。白璧微瑕之处在于出击前无法查看敌方配置，而本作又强调单位与技能的克制，不得不经常读档重来。 **9**

**河童** 系统部分的变化让角色的培养更加容易，终于不用再靠“自残”练级了。游戏在剧情方面的刻画更加细致，一场宏伟的战争再次俘获老玩家的心。 **10**

**苍穹** 回归的名作没有令人失望，难度、育成、通关后要素都让人大呼过瘾，这是一款断然没有一骑当千的快感，却将运筹帷幄发挥到极致的佳作。

■タクティクスオウガ 运命の轮■UMD■Square Enix■S・RPG
■2010年11月11日■1人■无对应周边

## 半罪少女

带领背负着罪孽的少女们攀爬地狱之塔，最终于现世苏生的萌系RPG。为了让个性鲜明的少女们乖乖听话合力作战，必须施以惩戒，以此来提高她们的能力。

**白菜** 以萌系游戏的视点来看，可以说素质相当出众。“惩戒”系统是提升角色能力的必须过程，随时都要进行，由于声优们表现太过卖力所以耳机是必备的装备。惩戒以迷你游戏方式进行，花样挺多而且难度也不算低，即使抛开擦边球图片来说也挺有一番乐趣。迷宫基本就是重复来回启动机关开门的过程，而且不能跑动导致行进时会有一点烦躁感。战斗指令需要玩家在4个指令中选择1个执行，前期可选择指令少时比较无聊，但越到后期指令开放越多，战术之间的配合也开始逐渐显现出来，总的来说是不会觉得枯燥。 **7**

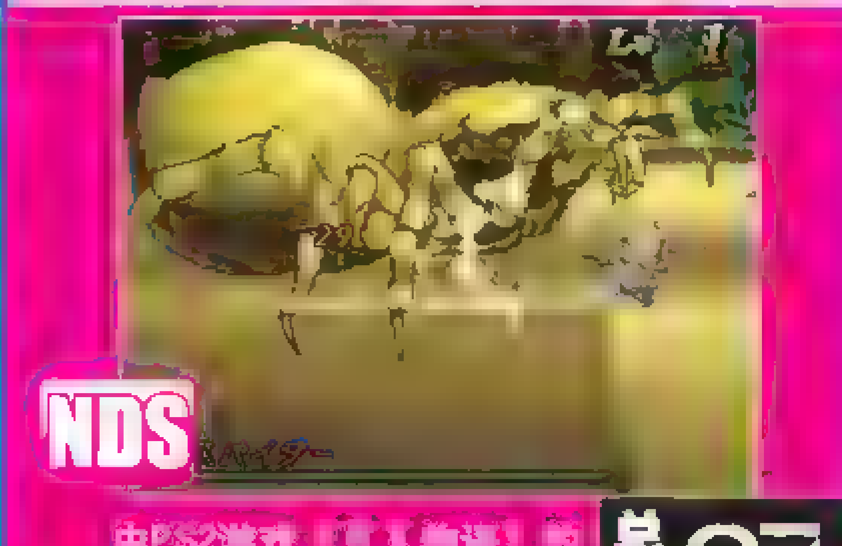
**河童** 利用“惩戒”系统提升能力很有新意。战斗在前期很无聊，后期指令够多才有战术可言，另外敌人造型千篇一律有点令人失望。不过角色确实够萌。 **7**

**酷洛洛** 题材比较新颖，通过惩罚少女来学习新技能，以及随机性的战斗系统也很符合游戏的主题。总体算不上吸引，但至少能讨好特定的游戏群体。 **7**

■クリミナルガールズ■UMD■日本一Software■RPG
■2010年11月18日■1人■无对应周边

**评分规则** 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30~27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26~24分之间的为“热血推荐”级别。

# 光辉历史



NDS

由PS2游戏《■人■物语》的制作团队倾力打造的原创RPG，主人公通过神秘的《白示录》获得了穿越时空的能力，也因此也肩负起拯救濒危大陆的重任。

总分 27

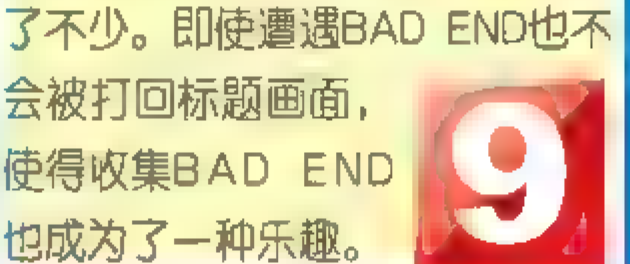
剧本 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★★

■ラジアントヒストリア■卡片（1Gb）■Atlus■RPG
■2010年11月3日■1人■无对应周边

苔哥　穿越时空的主题非常吸引人，游戏中通过正传、异传这两条看似平行、实际相互影响的路线推动剧本。当两条路线交织在一起，最后构筑成一段磅礴的历史时，令人久久难以忘怀。不过本作在剧情方面也并非十全十美，少部分平行剧本的结局略显敷衍，而国与国之间战争的描绘也有些小家子气。本作独创的框格战斗系统颇为新颖，通过效果各异的技能把敌人聚集在一起后一口气消灭非常具有成就感，而如何打出更高的连击数也很值得玩家研究。虽然画面的表现并不出彩，但本作中不少配乐都堪称精品，让人回味无穷。 **9**

胧月　剧情绝赞，操作便捷无障碍，虽然流程很长却没有拖沓感。调换行动顺序、活用位置关系的战斗也拥有不错的战略性，整部作品非常耐玩。 **9**

白菜　已经看过的剧情除了快进还能整段跳过，让游戏节奏轻快了不少。即使遭遇BAD END也不会被打回标题画面，使得收集BAD END也成为了一种乐趣。 **9**



# 使命召唤 黑暗行动

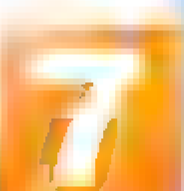
NDS

总分 18

画面 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
可玩性 ★★★☆☆

该系列第四次登陆NDS平台的作品，玩家扮演的是黑暗部队的成员，随部队前往全球东欧、越南和古巴等多个地点执行大量秘密行动的任务。

拱猪　《黑暗行动》是该系列首次脱离了二战而改为以冷战为题材的作品，为《COD》迎来了脱胎换骨的进化。游戏最大的特征是多样性，虽然表面上是与越军等进行战斗，实际上执行的是大量的秘密行动，富有神秘感。与前作一样采用了相同的制作引擎，不过游戏画面的进步有目共睹，场景清晰度得以提升，人物建模也精细得多。如家用版一样，游戏真实还原了枪械及弹着点的打击音效，不同的枪械打在不同的材质上的声音均不同。另外游戏也同样有着诸多不足，尽管操作方面进行了大幅修改，但是还有很多细节控制让人费解。 **7**



马修　作为NDS上的FPS，本作的触控操作不仅没能实现《银河战士》那样的方便，反倒还更加复杂了，一些基本动作简直是在做没有提示的QTE，战斗时的临场感也大减。 **4**

酷洛洛　通过触摸屏控制视觉算是解决了操作上的难题，整体手感尚可。比较不满的是过于狭窄的视觉，游戏过程中经常被队友挡路导致暴毙当场。 **7**

■Call of Duty：Black Ops■卡片（512Mb）■Activision■FPS
■2010年11月9日■1～6人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

# 索尼克 色彩

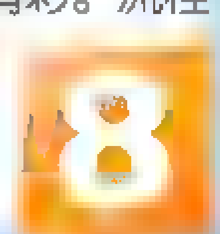
NDS

总分 22

画面 ★★★☆☆
速度感 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

系列登陆NDS平台的最新作，为了从蛋头博士的魔爪中拯救色彩斑斓的外星种族小精灵，索尼克需借助精灵的色彩能量于奇异的游乐园中进行冒险。

拱猪　2D的画面及横版的玩法还原了传统《索尼克》的进行方式，而双屏设计让场景更加丰富，索尼克在飞奔时依然显得极富速度感。全新的精灵系统是游戏最大的亮点，使用不同的色彩力量突破难关使得游戏的玩法较之以前更加丰富，而且新鲜感十足。虽然增加了不少新动作，不过游戏有着合理的按键方式和贴心的按键提示，新手玩家完全不用担心，而对于老玩家来说，惊险刺激的BOSS战绝对精彩。流程方面虽然只有六个场景，不过难度骤增的支线关卡以及只能用触控的方式来操作的特殊关卡完全能让玩家过足瘾。 **8**



乌冬　无论是速度感还是爽快感都无愧于《索尼克》这个名字，并且副标题的“色彩”也通过关卡和机关设置等要素很好地表现了出来。 **8**

LIKY　看起来仍是一成不变的玩法，仍旧是上个世纪风格的2D画面，乍一看很难让人提起兴趣，不过新加入的色彩力量算是一个亮点，玩法稍微丰富。 **6**

■ソニックカラーズ■卡片（512Mb）■SEGA■ACT
■2010年11月18日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

## 迎合新玩家的系统改进

玩过“《AC》系列”的玩家相信都知道，驾驶一台战机不像踩脚踏车，车头往哪就转哪。游戏中驾驶战机转向时需要时刻考虑好配平工作，飞行高度和速度也要计算在内，而且还要顾及战场的各种状况，战斗中操作稍有不慎就会弄出一个“机毁人亡”。尽可能地追求真实固然是该系列的特色之一，成熟的系统也让“《AC》系列”稳坐家用机空战游戏的第一把交椅，但对于第一次接触这类游戏的玩家而言，较高门槛的操作要求会让他们退避三舍，这也是该系列过于核心向的原因之一，再说直白一点就是卖不多。作为PSP上的第二作，《ACX2》在迎合新玩家方面作出的变化是值得让人肯定的。在随身随玩的掌机平台上，游戏应该尽可能地容易上手，因此本作的新操作模式将配平动作部分将交由电脑自动进行，转向时无需再翻转机身，滑杆靠哪就可以转到哪，左右转向的反应速度甚至优于过去的操作模式，操作的门槛一下就降了80%，也让在起飞、下降、空中加油这类小游戏中难度直线下降。当然过去的操作模式依然保留了下来，毕竟新操作模式在自动配平下无法做出水平翻转飞行等高难度动作，与皇牌战机近身缠斗时就会显露其弊端，利用原有的操作模式可以做到取长补短的效果。锁定视角也是本作的一大进步，长按锁定后视角就会转变成敌我两机的追踪视角，让玩家更容易判断下一步的动作。

除了操作之外，游戏在流程部分也做出了更为人性化的调整。任务中加入了阶段(Phase)设定，玩家在任务过程中无论因坠机还是其它原因导致任务失败，都可以从之前的阶段重新开始，让初上手的玩家也能较为轻松地通关；外从之前阶段重新开始的话将无法获得S评价，由于游戏中不少零件和隐藏要素都是建立在S评价的基础上，这种折中的设定可以有效保持游戏原有的挑战性。顺带一提，本作的音乐依然很出色。

## 喜出望外的联机模式

《ACX2》给酷洛洛最深刻的地方可以说是其中的联机模式了。游戏中所有任务都支持最

多4名玩家同时进行，且联机的任务的评价与单人任务是共通的，假如玩家在单人游戏时遇上卡关，可以随时让好友伸出援手。如果周围没有朋友一起玩怎么办？本作除了无线联机外，还提供了Wi-Fi网络联机模式，在游戏中登陆PSN就可以在官方服务器与全球的《ACX2》玩家一起同乐。

而其中的联机专用任务更是别出心裁，这里并不是单纯的同场战斗，玩家们在各所负责的分支场景中进行任务，双方的战况会对另一边的战友们起到重要影响，例如一方要清除周围的敌兵，为AI控制的对空炮提供发射条件，而另一边队友则需要破坏大型战机的防空镭射装置，以保证对空炮能确实机种大型战机。明明被分隔开两个场景，成败却是紧紧相连，这种联机任务设计给玩家带来了全新的空战体验。

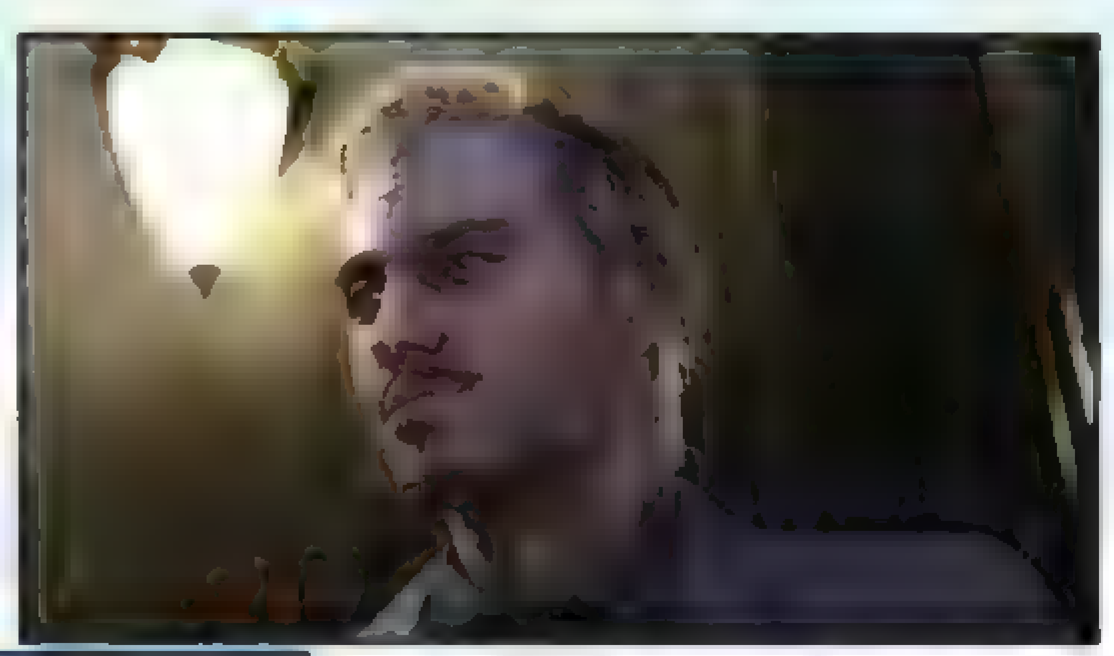
▲酷洛洛与阿鲁联机时印象最为深刻的要数联机专用的Mission 19&20了，赞！

## 画面强化≤0

其实这也不能全怪在开发商头上，毕竟硬件机能有限，东京的林立高楼、伦敦的城市夜空、埃及的滚滚黄沙、土耳其的茫茫雪山、中途岛外围的一片汪洋，能在PSP上有如此表现，也没什么好怨言的。但有些地方不但没有做出优化，甚至不能保持以往的水准，例如本作战机驾驶舱的内构做得比《ACX》还简陋，除了偷懒我还真想不到别的理由。

## 美日混合的剧情角色=?

作为空战游戏，战斗比重自然占据了游戏的90%，而故事好比衬托鲜花之美的绿叶。一个好的剧本自然会让游戏进一步升华，那本作的剧本又如何呢？《ACX2》一改以往的虚拟世界观，以近未来的现实世界作为舞台——经济危机让频临破产的世界级保险企业萌生邪念，私建武装势力将战火投向它国，借此刺激民众的保险意识，然后推出战争保险大发横财，玩家要扮演的安全公司飞行员通过战斗去阻止一场又一场的阴谋。先不论这剧情有什么漏洞，但看起来貌似挺新颖，游戏在故事表现上颇为用心，在任务前后的动画和全程语音的带领下，玩家很容易代入到游戏之中。


▲斯雷玛尼：“君子爱财，何罪之有”？（设计对白）

前第一队长的皇牌机师斯雷玛尼，这位与玩家纠缠多时的角色，起初之所以叛离我方，表面上是因为金钱，但从他沉默寡言的性格、冷静而准确的指挥、违反物理定律的高超驾驶技术、俊朗之余又带有几分野性的面孔……咳咳，似乎应该另有隐情。酷洛洛带着一丝疑惑迎战作为最终BOSS的他，在战斗中听他陈述了一番身世（详见142辑本作攻略）后，得出来的结果——还是因为金钱。本想你是无间道，理应弃暗投明，谁料到弄出一个精神分裂。整个剧情犹如在美剧加入一个日式热血动画的大反派，分外别扭。通关之后酷洛洛第一感觉是：总算结束这场闹剧了。诚言本作剧情是一大败笔，鲜花旁的不是绿叶，至于那是什么，留给各位一道填空题足矣。

## 一些展望

按照今后的发展，本作可能是PSP上最后一作《AC》。更逼真的画面、更出色的操作系统固然是“《AC》系列”的发展之路，如果再加点什么创意，例如3DS的“裸眼3D”或者会挺有趣；（不过估计到时喊头晕的人会更多……）另外近期众说纷芸的PSP2，由于机能特性不明，只能寄望在画面表现上，假如能贴近X360的《AC6》，那酷洛洛也可以上高香三柱了。

文 LIKY 美编 咕噜

即将在NDS上登场的《西林5》离发售已经不到半个月。这次为大家带来发售前的最后一次报道，内容当然也是非常值得关注的，包括全新的联机模式介绍以及一些新道具、新角色和新系统的介绍。下面一起来了解。

| 不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子 | | | |
|---|---|---|---|
| Chunsoft | RPG | 预定2010年12月9日 | 日版 |
| Vol.142 P26/Vol.146 P40 | | | |

# 首次加入的联机模式

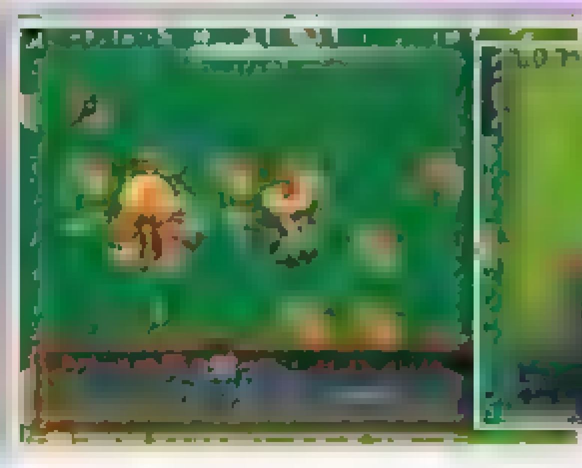
在首次公布本作情报时就已经提到，游戏加入了全新的联机模式，这次终于有了这方面的详细内容。联机包括“对战”和“协力”两种模式，允许两名玩家联机。

## 对战模式

该模式由《西林3》的对战模式进化而来，两名玩家进入相同的迷宫，迷宫中的敌人和道具配置完全相同，通过不同的规则来展开对决，规则包括看谁最快收集完金钱、看谁最快通过迷宫，或者直接进行对战等，总共有5种不同规则。

▲上屏会显示对手的画面，下屏显示自己的画面。

◀在迷宫中，如果对手拾到道具，自己迷宫中的相应道具就会消失，所以要尽量抢在对手前面获得才行。



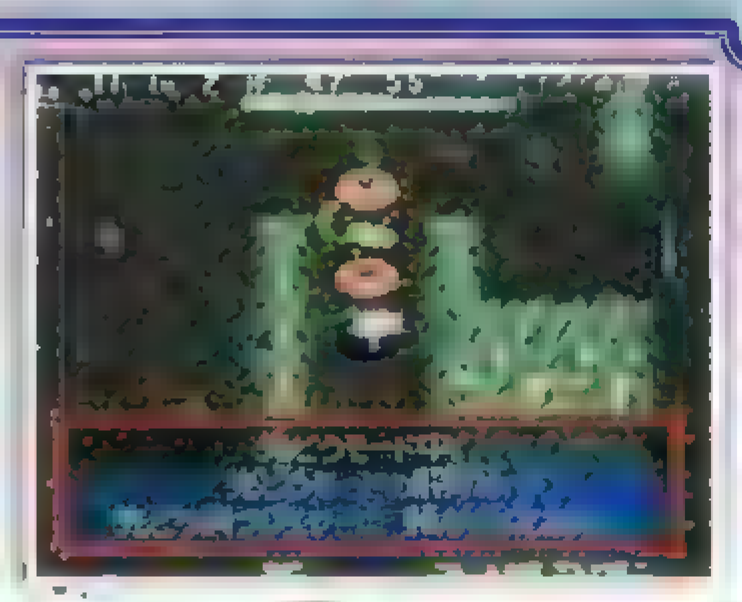
▲如果使用直接对决的规则，在迷宫的最深层就会直接展开对战。

▲灵活使用道具是取得胜利的关键。

## 协力模式

协力模式是两名玩家共同挑战同一个迷宫，两个西林要共同前进，不仅可以更有效率地探索迷宫，还可以带来更丰富的战术，不过两人是共用一个HP槽，无论谁受伤都会减少共同的HP值。

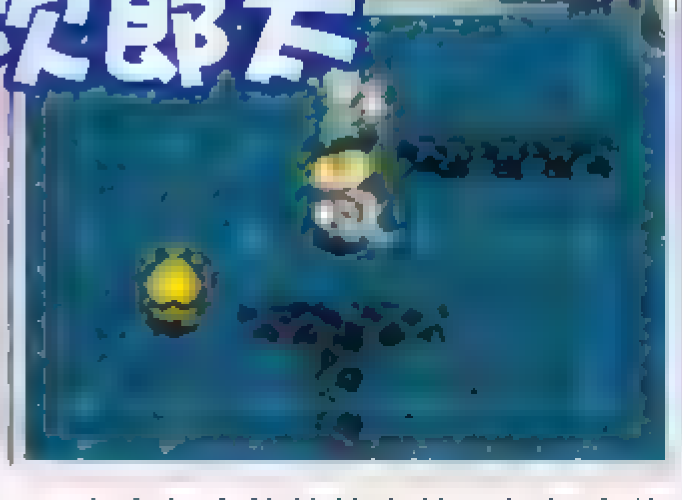
▲HP槽是两人共有的，两人都被怪物包围时可要小心了。



▲遇到分岔路，两人可以分头行动。

## 新角色 小次郎太

小次郎太是西林在伊诺里之村遇到的新同伴，因为某种原因跟西林一道进入了命运之塔，至于他的实力嘛……

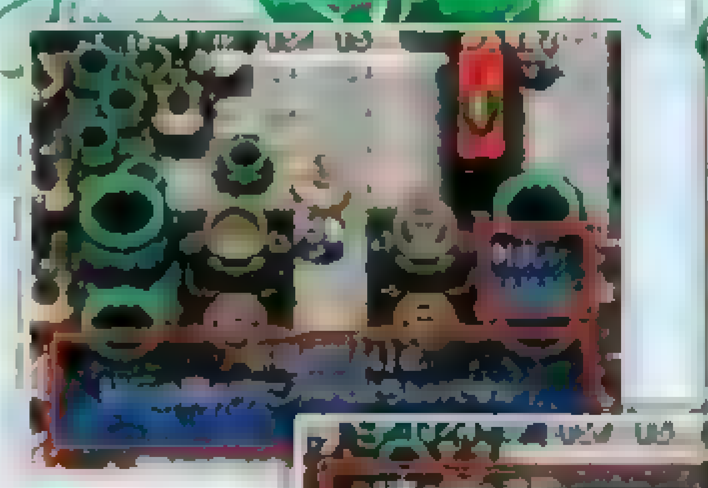


▲小次郎太的特技竟然是投掷金钱攻击敌人，还好不是用的西林的钱，否则就破产了。

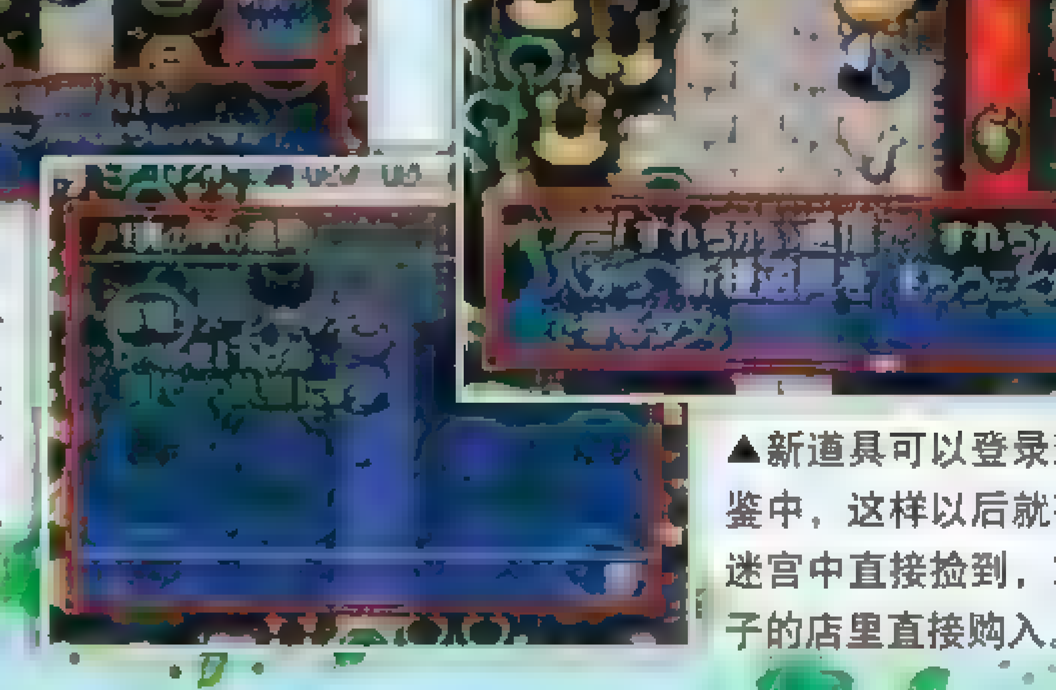
一副“天上天下唯我独尊”的态势，非常自大，把西林和科帕称呼为“仆人1号”和“仆人2号”。

# 用秘传之瓮来制作新道具

“秘传之瓮”是本作新登场的特殊道具，利用它能够制作出全新的道具，将一种道具放入其中，经过一段时间后，该道具就会发生改变，往往会具备两个以上的特殊效果。（如此看来，很有点像“变化之壶”的高级版本。）可以放入的道具包括武器、盾、杖、腕轮、卷物、草、札等，玩家还可以把自己制作出的新道具拿来与朋友通信交换。



▲在作为冒险据点的村子里有一处地方放置有“秘传之瓮”



▲新道具可以登录到道具图鉴中，这样以后就有可能在迷宫中直接捡到，或者在村子的店里直接购入。

## 新道具 仙桃

在前作《西林4》中，南国小岛的香蕉替代了饭团成了回复满腹度的主要道具，而这次，香蕉被新道具“仙桃”所替代。与香蕉一样，仙桃也会随着时间的流逝发生成熟度的变化，从而会带来“防御力上升”、“异常状态回复”等额外的附加效果。

◀普通的仙桃看来只会回复满腹度。

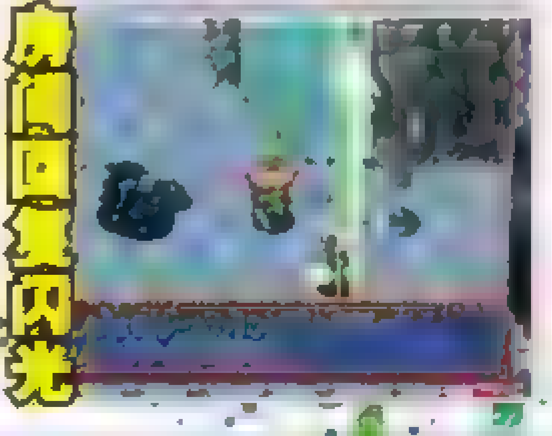
## 新特技陆续追加

特技是前作《西林4》中加入的系统，主要用来对付夜晚的敌人，本作保留了这一系统，并且加入了更多的特技，效果也是五花八门。

**同伴吹飞炮**

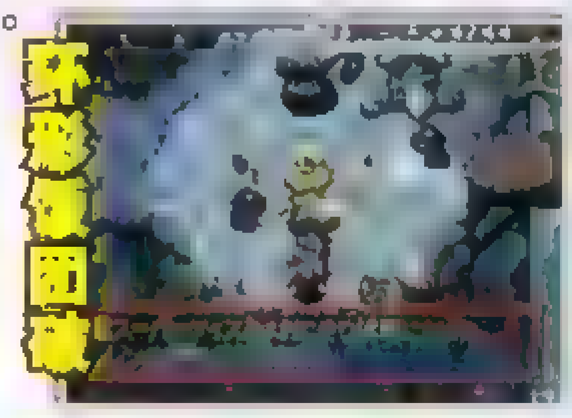
◀将同伴吹飞以攻击远处敌人的特技，不知道同伴会不会受伤呢？

**房间回复闪光**



◀回复房间内所有同伴（包括自己）的HP，相当实用的技能。

**环形饭团破**



▲攻击周围8格的怪物，将它们全部变为饭团状态。

# 灭世的预言 百年的战争

VENUS & BRAVES

从掌机跨入本世代以来，NGBI将不少高素质的作品移植到了PSP平台，而本作也是一款PS2同名游戏的复刻版。由于原作至今已时隔7年，且属于“叫好不叫座”的典型，因此在国内的知名度并不算高。本次前线将对游戏的背景、主要角色、系统以及复刻版新增要素做一个全面的介绍。希望那些喜欢钻研战斗系统可以关注本作，而“《传说》系列”的粉丝也可以考虑尝试一下，至于原因嘛……往后看就知道了！

文 苍穹　美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

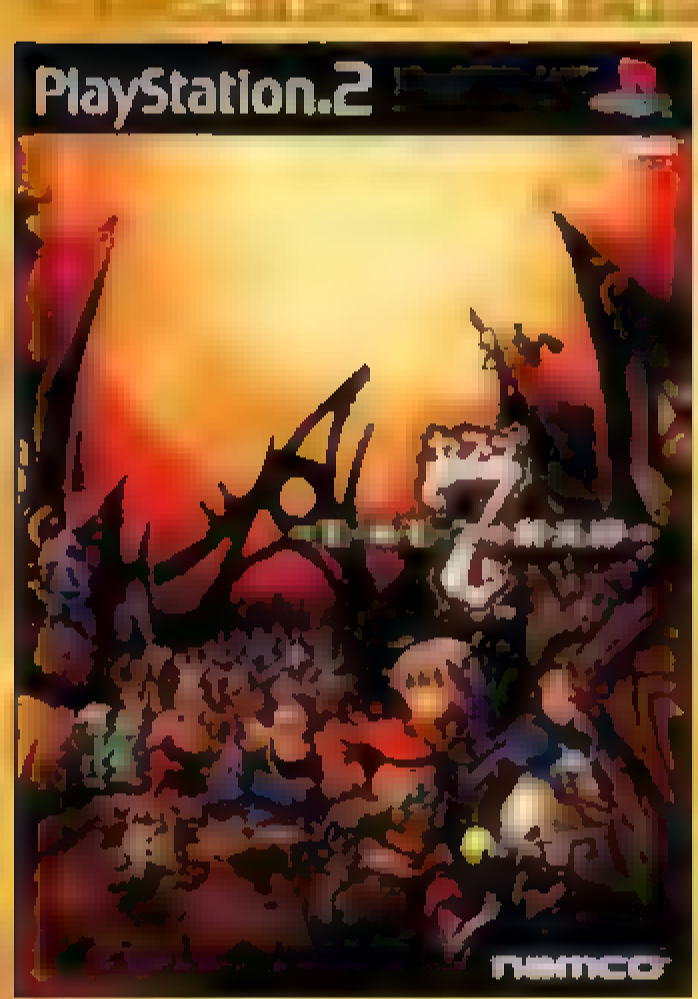
**维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言**

ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と滅びの予言

| | | | |
|---|---|---|---|
| NBGI | S・RPG | 预定2011年1月20日 | 日版 |
| | 5229日元 | 对应周边未定 | |

## 关联介绍

### 《7 莫尔莫斯骑兵队》




2000年12月21日发售的PS2游戏。身为王国见习骑士的主人公在与少年巴鲁一同探查魔物动向的途中，与神官少女菲儿发生了命运般的相会。为了讨伐魔物并守护自己的村庄，战士们结成了“莫尔莫斯骑兵队”。而菲儿展开旅行的目的，则是为了集齐7枚魔法之石，凭借强大的力量将世间的魔物一扫而空。本作独创的“轮换战斗系统”极具魅力，最大出战人数为7人也是游戏标题的含义。通关后会开启难度极高的“年代记”模式，相比之下剧情流程简直就是教学篇。

### 《维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言》

游戏于2003年2月13日登陆PS2平台，这次Namco公司请来了不少知名声优为本作造势，而游戏的音乐也堪称天籁。虽然在标题上并无关系，但游戏的战斗系统完全沿用自《7》，职业方面也只增加了一种，因此也被看作是《7》的续作。本作在事件、道具等方面大幅强化，通关后同样会出现高难度的“年代记”模式。

# 剧情梗概

骑士团的战士们辗转各地，拯救苍生

无名的勇者们虽不会为史书所记载
但那矗立着的丰碑将为世人所敬仰
他们的事迹也将随着和风传遍大地

## 不死的男子 布拉德·博阿尔

（CV：私市淳）

本作的主人公，拥有“弑神之布拉德”的称号。他领养那些无家可归的孩子，授予他们生存的技能，并结成了“格雷姆山贼团”。由于背负着不老不死的宿命，他只能看着自己的同伴和恋人相继离去，独自承受痛苦和孤独。而为了悼念死去的战友，他的手臂上才印满了刺青。

▶女神与布拉德命运的相会，拉开了长达百年的征战的序幕。

▲拥有“弑神之布拉德”称号的主角不仅本领高强，同时也是成熟稳重的领袖。

## 女神 阿莉娅

（CV：皆口裕子）

将“大灾厄”的灭世预言传达给布拉德的女神，与主角不老不死的原因有着密切的关系。身为女神的她并不能理解生命短暂的人类之间的情感，总是冷漠无情地要求布拉德以大义为重，因此两人也经常发生争吵。但随着与众人的相处，她也渐渐开始明白了感情为何物

## PSP版新要素·由异世界穿越而来的旅人

本次复刻版最大的特点就是加入了《传说》系列的人气角色，包括图中所示的3位角色，共计将有超过[illegible]位《传说》人物客串本作，可以看到他们在战斗中会有大魄力的特写镜头。虽然尚不明确他们在游戏中的职业是什么，还有哪些玩家们熟悉的角色会登场，但相信这一卖点能吸引不少《传说》粉丝。

其实原版《V&B》中就有过其他角色客串的先例，除了《7》中的男女主角外，大人气的KOSMOS也曾有在游戏中出场。

### 大魔女 薇薇（CV：小山裕香）

经常缠着布拉德、神出鬼没的大魔女原本也是人类，通过上古之试炼后获得了不老之力。与外表奢华的装束相反，漫长的经历让她深知世间的种种阴暗，而她真实的目的仍包裹在重重谜团之中

## 在征途中与同伴们相逢、离别

### 伽雷夫·巴尔汗（CV：山崎たくみ）

拥有强健体格的战士，与外表不同的是内心十分纤细，深受孩子们的仰慕

### 莉莉·威尔奥尔（CV：冬马由美）

年轻的神官少女，本是孤儿的她从进入格雷姆山贼团以来，就一直与布拉德等人一起行动

### 维贝尔·马古莱肉（CV：阪口大助）

职业是骑士的贪吃鬼，一旦面对美味佳肴就会忘记一切，有把吃到的东西记入日记的习惯

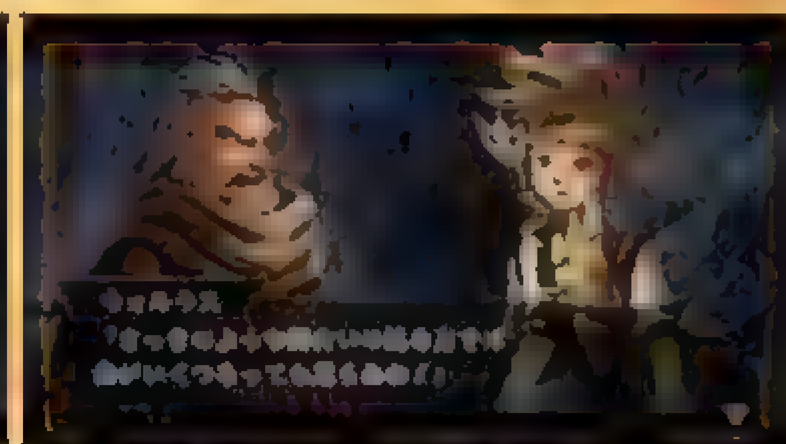
### 沃尔拉斯·法里昂（CV：古野武）

长年以来一直支持着布拉德的僧侣，自知总有一天将离开山贼团，因此一直注重对年轻的团员的教导

▲伽雷夫挺身而出救下了小孩，看来是一位非常可靠的同伴。

▲满口都是“肚子饿了”、“点心”之类的维贝尔，一点儿都不像骑士。

▲伽雷夫似乎对莉莉抱有特殊的情感，莉莉又是怎么想的呢？


▲在沃尔拉斯严厉的教导下，弗利也在慢慢地成长。

弗利·阿尔瓦罗斯（CV：松野太纪）

希望加入格雷姆山贼团的15岁少年，职业是弓箭手。性格有些懦弱，但在沃尔拉斯的指导下，渐渐成长为出色的团员

# 格雷姆山贼团

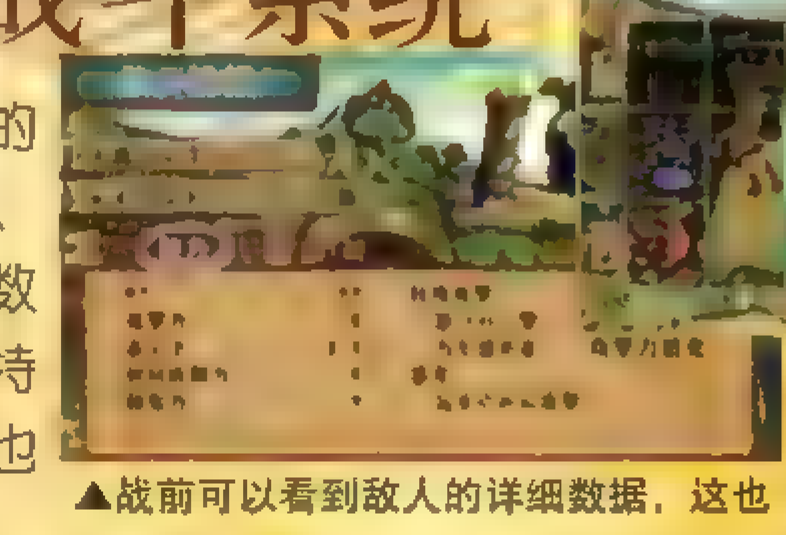
格雷姆山贼团是由布拉德所领导的乡间小团体。拥有不死之身的布拉德饱尝孤独，身心疲惫的他将各地的孤儿们领来，孩子们作为团员茁壮成长的同时，也带给了布拉德温暖。虽然名为“山贼团”，但实际上他们做的是守护乡村、击退危险动物的工作，村中的百姓们也将食物等作为谢礼回馈山贼团。

阿克拉尔世纪999年，各地突然出现大量魔物，而女神则宣告了灭世的预言。虽然和平的生活被打破，但布拉德还是承担起了救世的职责。山贼团更名为骑士团，长达百年的战争也就此打响。

# 独具魅力的轮换战斗系统

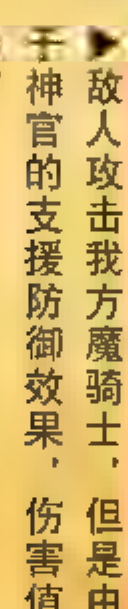
从《7 莫尔莫斯骑兵队》继承而来的系统在本作中更加完善，敌我双方分为前、中、后三列，共12格的阵型上最大出战人数为7人。游戏中的17种职业拥有各自不同的特性，处在不同列的时候，所能发挥的作用也有所差别。

进入战斗后，玩家并不能像普通RPG那样控制每一位角色，我方队员的行动都是自动进行的，玩家所能做的只是在恰当的时机调整阵型，让三列队员的位置发生变换。因此，本游戏对于战前“计算”的要求要远远大于战斗中的“控制”要求。


▲战前可以看到敌人的详细数据，这也是计算的基础。

▲位于中列的神官并不能攻击，但绿色的箭头表示她对前列有支援效果。

◀▼剑斗士奋力击倒敌人而战斗的经过也会被记录在案，供玩家随时查看。


▶敌人攻击我方魔骑士，但是由于神官的支援防御效果，伤害值为0。

文 胧月 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

| 怪物猎人 携带版 3rd | | | |
|---|---|---|---|
| モンスターハンターポータブル 3rd | | | |
| Capcom | ACT | 预定2010年12月1日 | 日版 |
| 1～4人 | 5800日元 | 对应周边未定 | |
| 相关报道 | Vol.131 P4/Vol.141 P32/Vol.143 P101/Vol.146 P29 | | |

大人气狩猎游戏《MHP3》发售在即，[illegible]雷狼龙、赤甲兽、潜口龙、青熊兽等原创怪物公布后，黑轰龙、红彩鸟、紫水兽等亚种亦纷纷登场。如今官方又宣布了新怪“尾槌龙”，而来自《MH3》的鳄型古龙“峰山龙”也确定在本作登场。当玩家看到本篇报道时，游戏应该还有不到一星期就面世了，届时大家一定会想“为什么一天没有48个小时呢”？

## 扫退外敌的巨尾

既然以尾命名，这自然是该龙特征最显著的部位。它能像使用流星锤一样挥动尾巴，对外敌造成绝大打击。

# 如山钢槌

**背上的大峰**

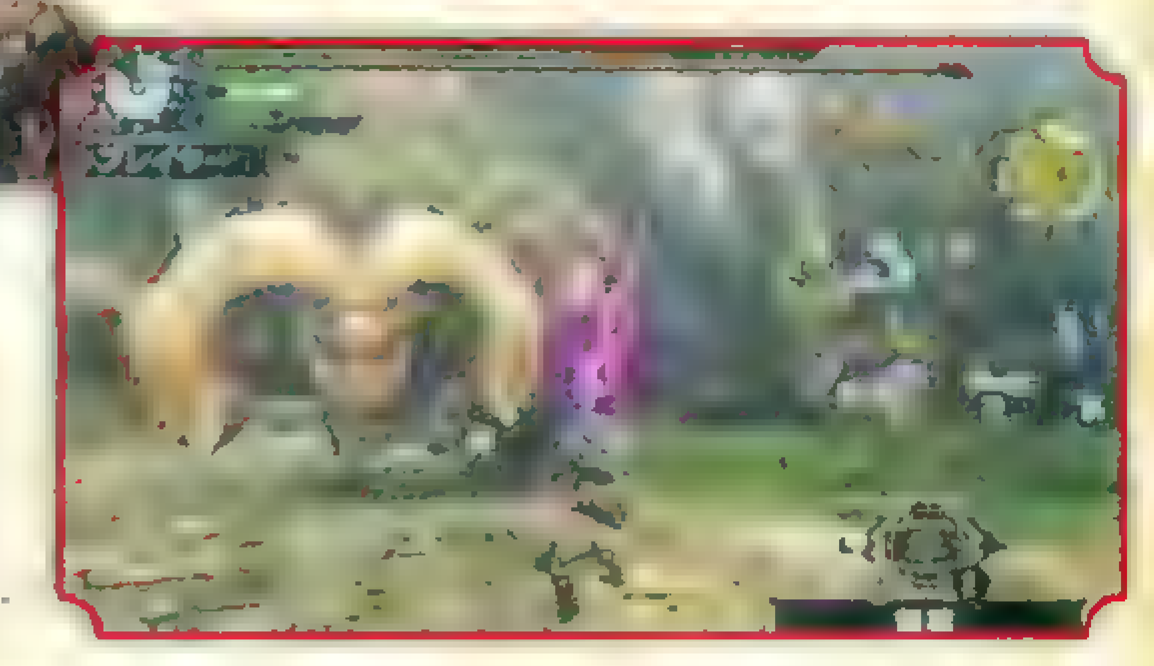
尾槌龙的背上有类似骆驼的肉峰，里面存储了大量营养。

**威吓性十足的角**

两根弯曲的角不仅外观可怕，实际一击的威力也高得惊人。

## 尾槌龙的生活习性

尾槌龙是主要栖息在森林中的兽龙种怪物，身体在周围的环境中成为自然保护色。尾槌龙无法飞翔，特征是巨大的尾槌和头角。一旦将其惹怒，它会朝目标发动排山倒海般的攻势。利用尾巴重量产生的离心力，它的移动速度往往快得超出人的预想。体力方面看来也很是耐打，与其作战必须事先做好万全准备。



### 咆哮

大音量的吼叫激荡周围的空气，周围的猎人会因此陷入捂耳的无防备状态。

# 尻尾叩击

扬起巨大的尻尾，配合体重一举压下。此招不仅威力大，且附带地震效果。为了防止地震效果带来的不良影响，猎人要么注意观察其尾巴动作，要么就用专门的配装来弥补。

▲断尾后是否能减少威胁呢？

叩击大地并产生震荡波

# 撞击

驱策巨大身体的强烈撞击，正面承受一次的话即便猎人的防具再好也无济于事。尾槌龙常常在撞击后接连续攻击，非常危险。

摆动头角的攻击

# 突进

以猎人为目标的突进。突进时双角插进地面，并在快接近猎人的时候扬起。该攻击能将猎人吹飞，看清其突进方向，务必切实地回避开。

# 全身压杀

全身腾到半空并砸下，被这无法计算的体重砸到，说不定会被秒杀。

# 大回转攻击

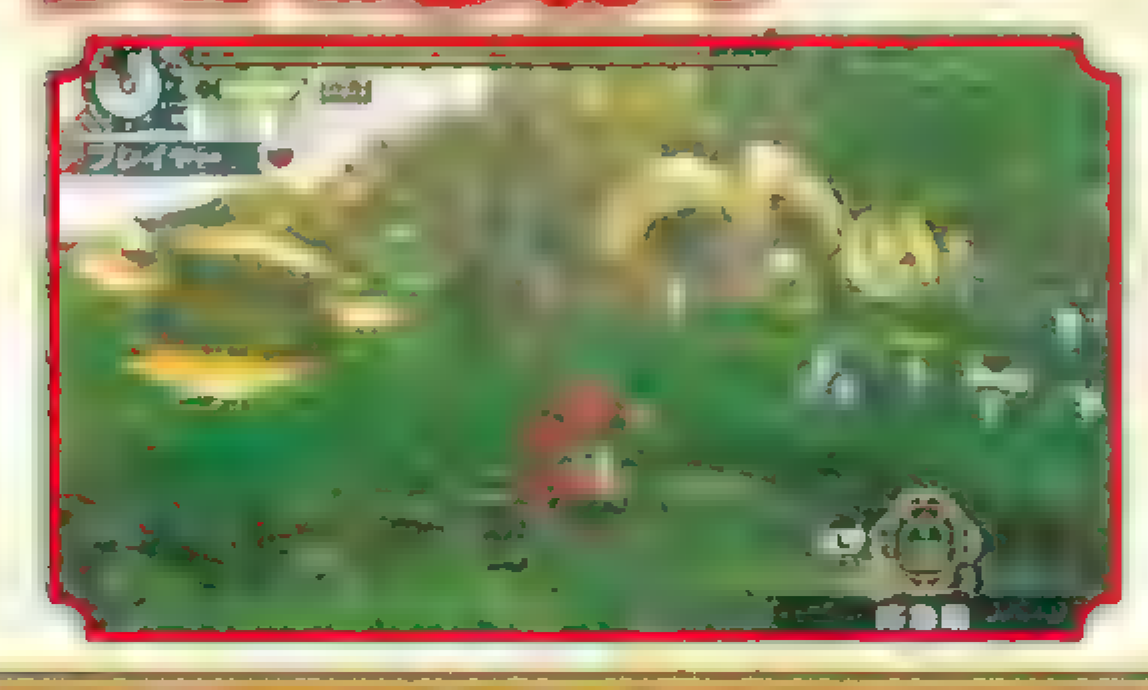
挥动大锤一般的尾巴，整个身体开始迅速转动。利用尻尾重量产生的离心力，威胁范围内一切生物。这是尾槌龙独特的招式之一，平时迟缓的身体陡然加速，初看还真不适应。

迟缓的巨体陡然加速

看准尾槌龙的破绽予以反击

# 尻尾横扫

一边转动身体一边左右甩尾。站在尾巴甩动的轨迹上无疑是非常危险的，此刻不妨钻到尾槌龙脚下。



# 在沙漠中遨游

## 峰山龙

古龙种

峰山龙是在家用机版《MH3》中登场的新古龙，外形颇像鳄鱼。它和老山龙一样会破坏城镇，但因其背部可以采掘到稀有矿石，因此也被看作“丰饶”的象征。它会一边在沙海里游泳，一边吞食无数的有机物质，有些有机物有时会从峰山龙的口边掉落，因此吸引了众多小型怪物尾随四周。

## 该怎样对付峰山龙？

### 特殊任务 迎击峰山龙！

讨伐峰山龙时，猎人要乘坐特别打造的沙漠之舟「击龙船」与其战斗，任务的营地位于击龙船内部，当玩家移动到甲板上后任务也正式开始。击龙船上拥有多种特殊狩猎设备，灵活运用它们是能否对峰山龙的弱点进行打击的关键。

# 的巨型古龙登场

## 1.乘坐击龙船开始任务

当猎人从船舱来到甲板上就能看到峰山龙巨大的身躯，此时它和猎人之间会保持一定距离，只能使用击龙船上配置的大炮和弩[illegible]等设施对其发动攻击。即使峰山龙处于远方也千万不能大意，它会随时扔起岩石砸向甲板。

### 可能掉到船下

受到攻击的猎人有可能被从船上扔进沙漠，损失一定的狩猎时间，赶紧沿着绳索返回船上吧。

▲第一阶段中玩家要利用击龙船上的大量工具攻击峰山龙，此时随从猫也会使用船上的设施帮助玩家一起战斗。

## 2.与峰山龙并行

战斗经过一段时间后，峰山龙会主动靠近击龙船，这是玩家发动近程攻击的好机会，不过这[illegible]峰山龙的攻击也更具威胁性，会使用巨大的牙齿扫击猎人，攻击将[illegible]甲板，被命中的话会被撞到船下，损失狩猎时间。

### 并驾齐驱中的追逐战

### 跳到峰山龙的背上

### 注意击龙船的耐久度

▲虽然击龙船十分坚固，但一直承受峰山龙的攻击也会逐渐破损。在战斗中要时刻注意击龙船的状态，如果耐久度降到0，击龙船会被迫返航，任务也随之失败，这与老山龙任务中的城砦很近似。

## 3.与峰山龙的决战领域

战斗临近高潮时，场地会切换至特殊区域，如图所示，在该区域下玩家要下船对峰山龙进行直接攻击。面对那排山倒海的威压感，猎人能够与之抗衡吗？

# 活用狩猎设施

击龙船上的狩猎设施共有5种，知道它们各自的特征，能够在峰山龙讨伐战里发挥重要作用。

### 大炮

▶在甲板上采取炮弹，搬运到船侧面的大炮上发射，射程虽短但威力很高。

### 强弩

▲在甲板等地点获得弩箭，并装填到船侧面的强弩上发射，优点在于射程很长。

### 击龙枪

▲按下按钮后发动，巨大的枪旋转着插出，射程很短且对时机要求严格，难用但威力巨大。

### 捕龙索

▲用以封锁峰山龙行动的限制性设施。

### 大铜锣

▲敲击巨大的铜锣发生巨响，对峰山龙有着特殊的效果……

# 个性丰富的随从猫

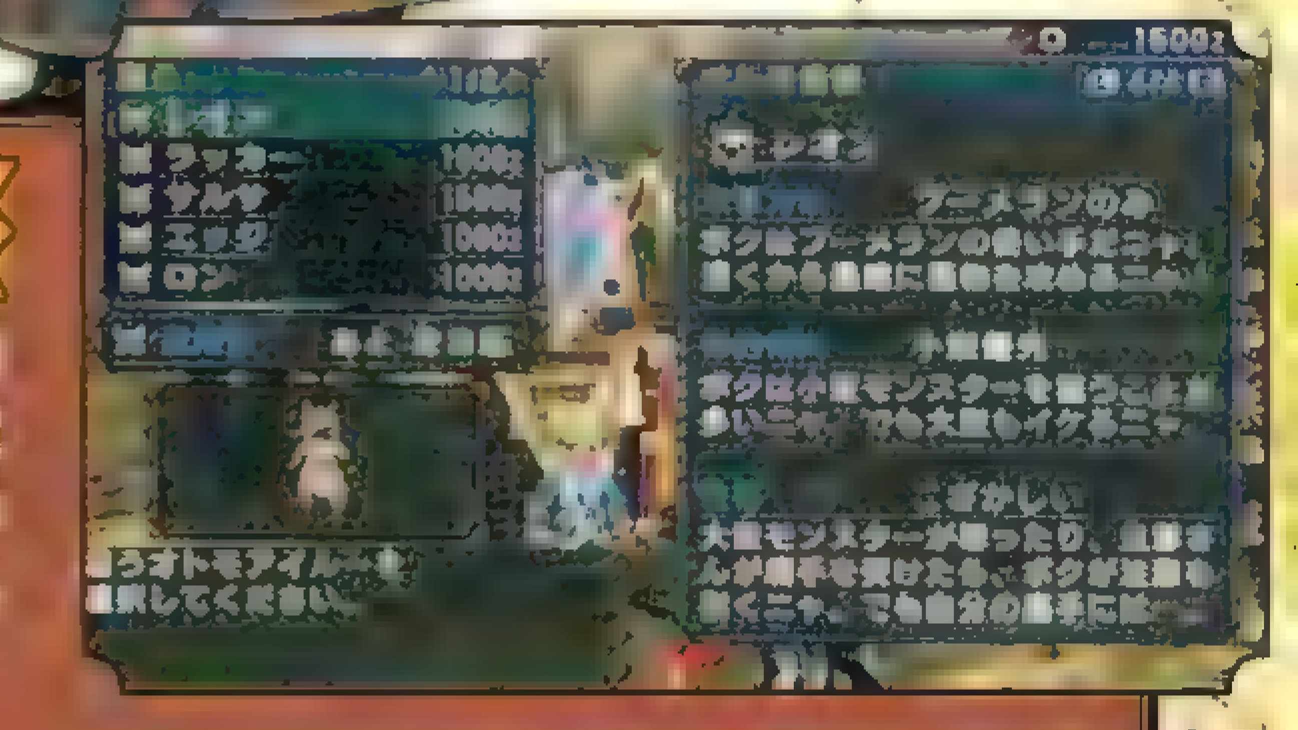
## 随从猫的状态

和玩家一同踏上征程的随从猫也有各项能力参数，这其中的“攻击方法”、“目标倾向”、“性格”三项是雇佣初期就决定了的，不会随后天的培养而改变，所以雇佣一只好用的随从猫很有必要。其他像等级、亲密度等都可以在任务或农场里培养。

在村庄中介绍艾鲁猫的猫婆婆，在《MHP3》中只要向其申请便可雇佣中意的随从猫。

### 攻击方法

随从猫的攻击方式有近距离攻击、回力镖和木桶炸弹三种，三种攻击方式的威力、效果以及范围各不相同，而随从猫并不全都是只专精一种攻击方式，也有精于两种攻击、十分聪明灵巧的随从猫存在。



### 性格

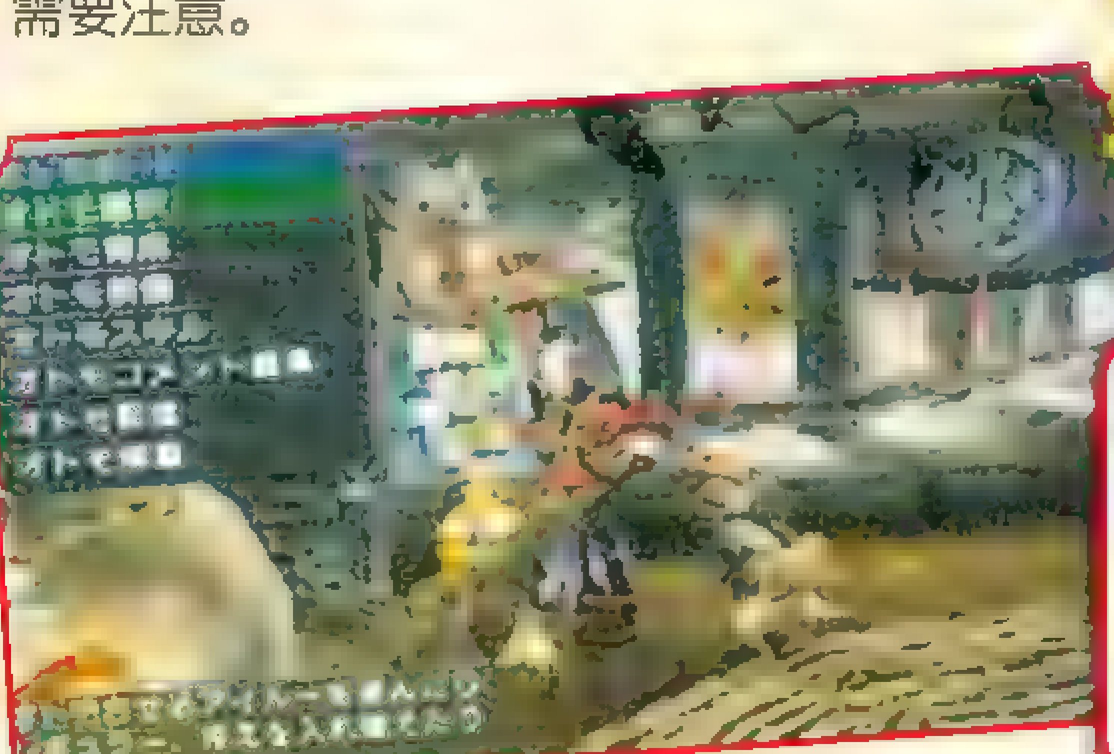
面对狩猎中出现的各种状况，随从猫会表现出怎样的反应。比如“勇敢”性格的随从猫会在大型怪物发怒时勇于正面对峙。

### 目标倾向

在任务中随从猫会以哪种敌人为目标。“一般优先”的随从猫会优先攻击场景中的杂兵，“大型优先”的随从猫会专注攻击BOSS级怪物，“平均派”的随从猫则会根据战况随机应变。

# 打造随从猫装备

之前已经报过本作引入了随从猫的装备概念。随从猫装备分头、胴、武器三个部分，打造所用的素材名为“端材”。端材没有必要专门去收集，因为它只是猫人打造自身装备时留下的边角料。把端材和相应的资金交给随从猫的武具匠，就能获得各式装备了。随从猫的装备是无法升级强化的，这点需要注意。



## 红叶爷

给随从猫打造装备的武具店店主，是一位慈眉善目的猫人族老者。经验丰富的它会经常给出有关随从猫装备的各种建议，也会对直接生产随从猫装备的铁匠下达指示。

### 随从猫武器

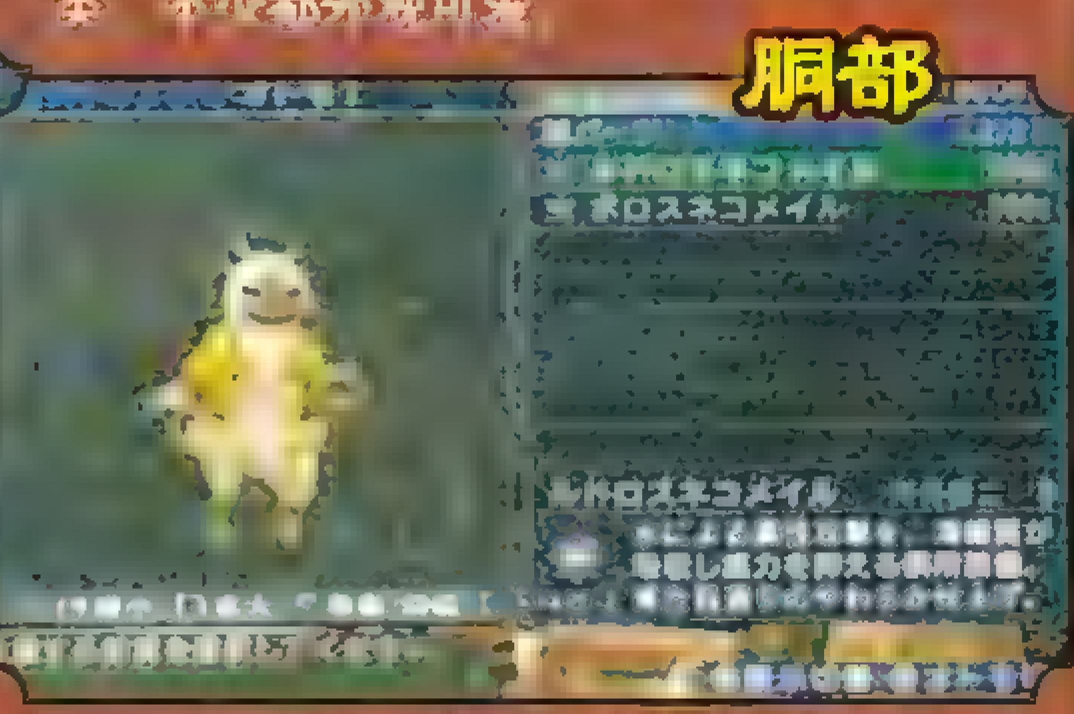
随从猫的武器有攻击力、属性、特殊、会心率、攻击系统等参数，不同的武器各有区别，打造前请一定要仔细确认。另外，各武器都附带回[illegible]，配合随从猫的攻击方式好好审视每一件武器，是随从猫育成计划中的重要一环。

### 随从猫防具

防具设定有“防御力”和“耐性”两项数值，装备以后能降低怪物对随从猫造成的伤害，和武器一样，防具也有很多种类，不少都外观可爱。

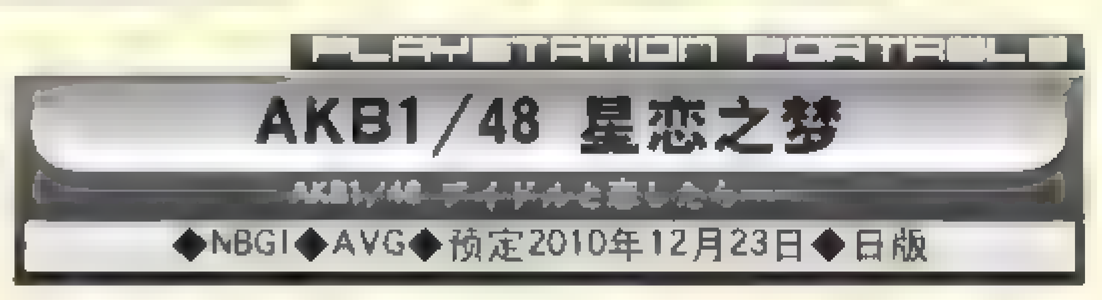
头部

胴部



# 通往"神告白"之路

《AKB1/48 星梦之恋》是一款要我们甩掉AKB48的其余47位美少女成员们，去选择其中一位进行交往的奢侈妄想文字冒险游戏。在本次新作拼盘中我们就来介绍一下本作的游戏流程吧。（文：酷洛洛）

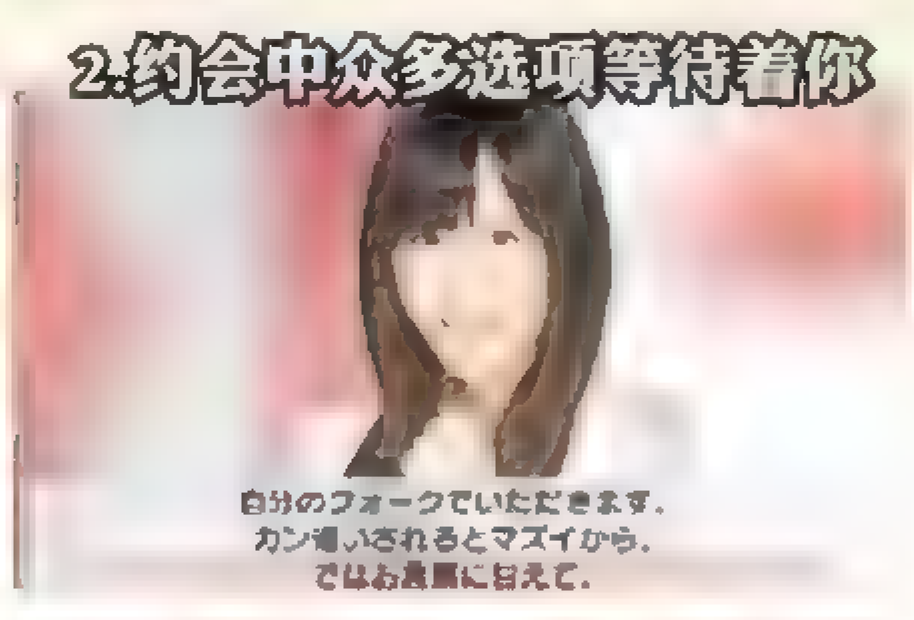



## 1.用电话约喜欢的成员去约会！

▲首先从电话簿里选择喜欢的成员，然后打过去吧，今天要选谁呢？

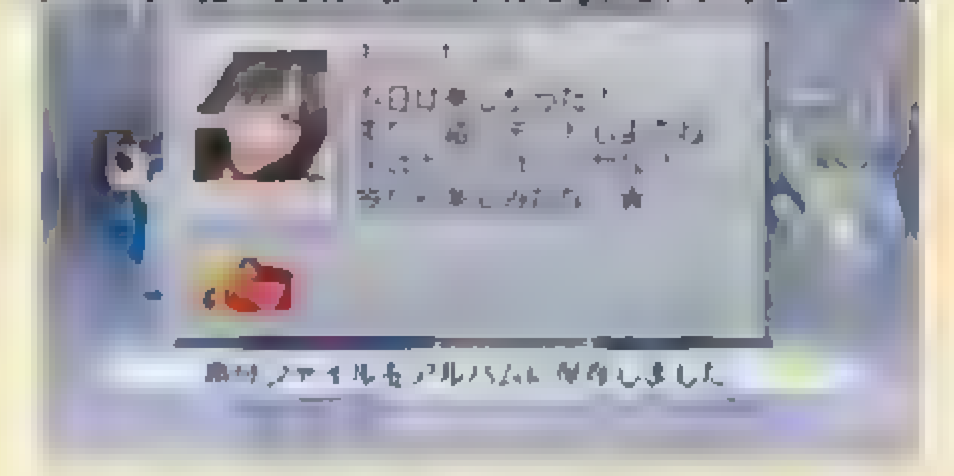
▲打出电话后，成员将以全程语音进行回答，现在就来约前田敦子吧。

## 2.约会中众多选项等待着你

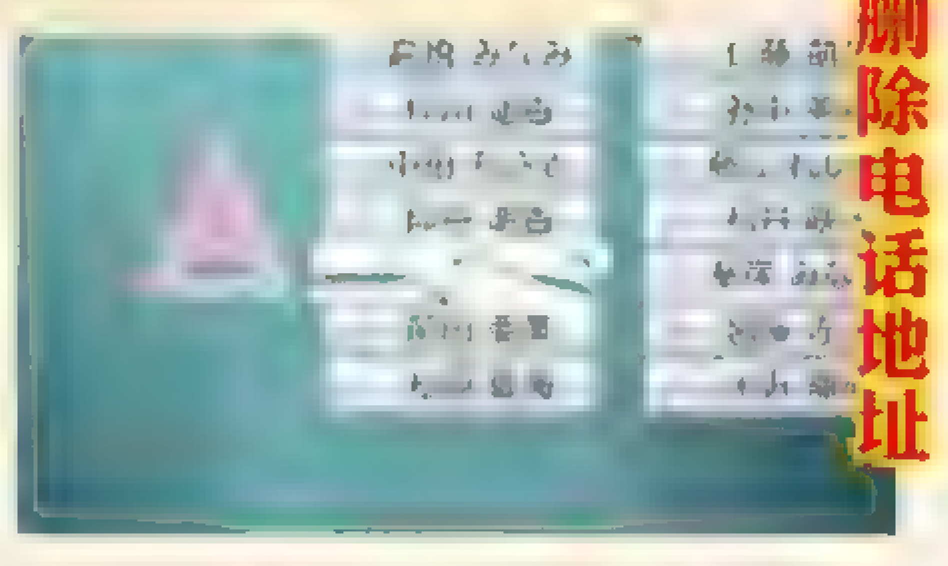


▲约会中根据情况会提供3个选择，到底哪个答案才会让前田敦子高兴呢？

## 3.忍受其他成员的攻势选择其中一个！

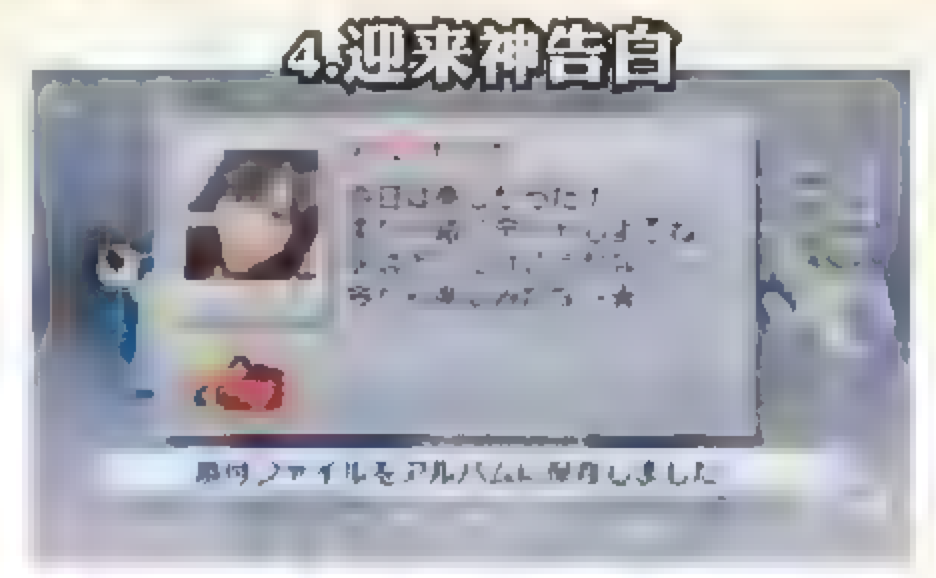


▲可以从约会过的成员中获得附带图片的邮件，也可以进行电话留言。




▲把甩掉的成员电话一个个地删掉，从而留下48人中惟一的人。

## 4.迎来神告白



▲经过众多事件之后，总算到成员们通过影像向玩家传达爱意的"神告白"时间了！这时候接受告白与否，全凭玩家的意愿。

# 愿祭此命作谣歌，但惜与君偕老意

PLAYSTATION PORTABLE

## 遥远的时空中5

遥かなる時空の中で5

◆Koei Tecmo Games◆AVG◆预定2011年2月24日◆日版

光荣的人气女性向AVG最新作即将在PSP平台登陆，迎来系列10周年的本作将舞台转移到了日本幕末，坂本龙马、高杉晋作等历史豪杰和众多原创角色会与女主人公莲水雪共同谱写交错时空的恋爱。

这次的人设依然由系列御用画师水野十子担当，登场角色以高桥美佳子配音的莲水雪为首，声优阵容非常豪华。

莲水雪本是生活在现代的高中留学生，在返回日本的途中听到奇妙的铃声，乘坐的飞机也与此同时发生了坠落事故。万幸的是莲水生命无碍，但醒来后发现展现在眼前的是一个完全陌生的异世界　这是历史上的幕末时代，而且维新志士们居然驱策着超自然的力量辗转征战。

◀一眼看去是平常的幕末，但这些重要角色身上都寄宿着龙的力量。

▶真实人物的性格和发言依然以历史为参照。

为了保卫异世界和现代世界的和平，守护自己珍视的人，莲水雪决意穿梭于两个世界，勇敢地战斗。即使每次穿越时空都会削减自己的寿命，莲水也在所不惜——这是为了能和“他”拥有共同的未来。

◀本作的主人公莲水雪，被称为“白龙的神子”。

（文：胧月）

# 混沌万丈的学院恋爱喜剧即将展开！

PLAYSTATION PORTABLE

## 77 超越银河

77-beyond-the-Milky-Way

◆GN Software◆AVG◆预定2010年12月22日◆日版

PC平台上高人气的虚拟恋爱AVG即将移植PSP！游戏讲述了科学与魔法两立的架空近未来世界中，英才育成机关天陵国际学院每年将会举行一个大型的娱乐活动，名为“星待祭”。学院中知性出众的“知之塔”、精通武道的“力之塔”与拥有特殊技能的“命运之塔”中的学生们将会选出代表各自所属势力的一名女性学生“织姬”，来倒追学院中一名被选为“彦星”的男性学生，并竞争“星取仪式”的参加资格。而男主角因为意想不到的状况而戴上了“彦星之证”的戒指，即使百般不愿也被强制选定为“彦星”……

游戏的可攻略女主角多达10人，移植PSP后还增加了全新剧情以及CG图，画面能够在16：9与4：3之间自由选择切换，甚至搭载了角色闹钟和壁纸保存功能。如果是原作的FANS，就不要犹豫了，从现在开始期待12月22日的到来吧。

（文：白菜）

▲自由选择16：9与4：3画面。Q版CG也异常可爱。

NINTENDO DS

## 天降之物f 梦幻季节

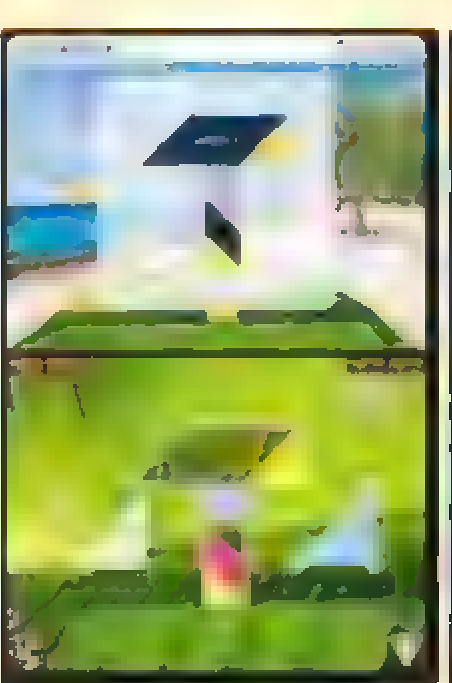
◆角川书店◆AVG◆预定2011年1月27日◆日版

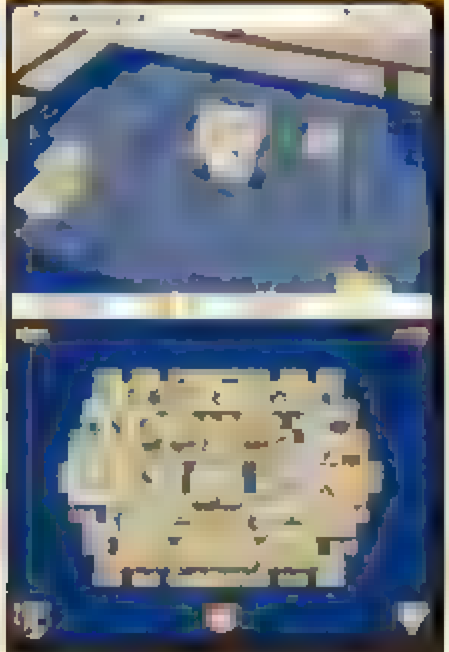
由原作漫画改编而来的高人气动画“《天降之物》系列”，终于也要登陆NDS平台，FANS可以拿起手中的触控笔，与心爱的万能天使们一起进行互动了。

《天降之物》讲述了神秘的万能天使“伊卡洛斯”降临到平凡的男主角智树身边，此后智树的生活开始发生了一连串有趣的故事。本作选择的故事背景为动画第二季《天降之物f》，智树的身边将围绕着伊卡洛斯、妮姆芙与阿斯特蕾亚三位万能天使。

游戏中男主角将前往他所在的空美町各处与各个角色进行会话，并与万能天使们展开互动交流。男主角通过剧情中的选择项来获得经验值，并以此提升各项能力。根据提升能力的差别将分为几种不同的类型，类型不同时与万能天使们互动交流的内容也会有所区别，万能天使们做出的反应也会有变化。

（文：白菜）





▲玩家可以自定义背景团以及背景音乐。

NINTENDO DS

## 纸牌、麻将&七巧板 三合一

◆Deep Silver◆PUZ◆预定2010年11月26日◆欧版

# 休闲娱乐新选择

这款即将发售的游戏合集包含了纸牌、麻将和七巧板三款休闲解谜游戏，并收录了许多最知名的玩法，包括101种麻将、201种纸牌以及303种七巧板，内容相当丰富。麻将的玩法与连连看相同，就是在麻将堆的表面找出两张相同的牌即可消除，而玩家的最终目的就是将所有麻将全部消除，玩法虽然简单但难度还是有的，毕竟麻将牌的数量多，而且容易让人看着眼花。纸牌的游戏画面采用了细腻的2D画面，而玩法都是众多玩家耳熟能详的经典规则，比如空当接龙、蜘蛛纸牌等。七巧板原是意大利著名的七巧板组合书架，本作则是根据七巧板的设计理念制作成的一款拼图游戏，即使用触控笔移动或转动形状不同的碎片，使其正确摆放在目标区域从而拼出各种图案。

（文：伊娃）

# 触摸大师为你呈现连网乐趣

本作是集合了大量迷你游戏的“《触摸大师》系列”登陆NDS平台的第四作，不过游戏名却没有延续前几作的特点定为《触摸大师4》，而是添加了副标“连网”，其实这是为了表示本作在内容上的最大改进——玩家可以通过Facebook和Twitter网络的任天堂手持系统，来上传自己的最新高分和成就。与往常一样单人游戏中同样收录了20种不同而有趣的迷你游戏（具体见表格），分为解谜、动作、扑克、找茬以及策略5大类，适合不同年龄层的玩家。另外，游戏还支持多人无线网络对战，玩家可以和最多三个朋友一起共同分享游戏的乐趣。多人模式中最有趣的新增内容是“系统互换”模式，玩家可以和一位好友在同一台NDS或NDSI上进行对战或角逐最高分。

| | |
|---|---|
| Boxdrop | Card Pirates |
| Spider Kings | Super Boxxi |
| Super Cell Chaos | Coco Loco |
| Dodge Bull | Draggle Drop |
| 11 Ball | Feeding Frosty |
| Ink Rally | Monster Madness |
| Cattle Drive | Pharaoh's 9 |
| Quik Match | Sudoku6 |
| Tic Tac Trivia | Tri-Towers |
| Tricky Fish | Vinci-ball |

▲游戏设置了奖章系统，完成挑战可以获得各种奖章。
▲全部通过触控的方式来游戏是该系列最大的特色。

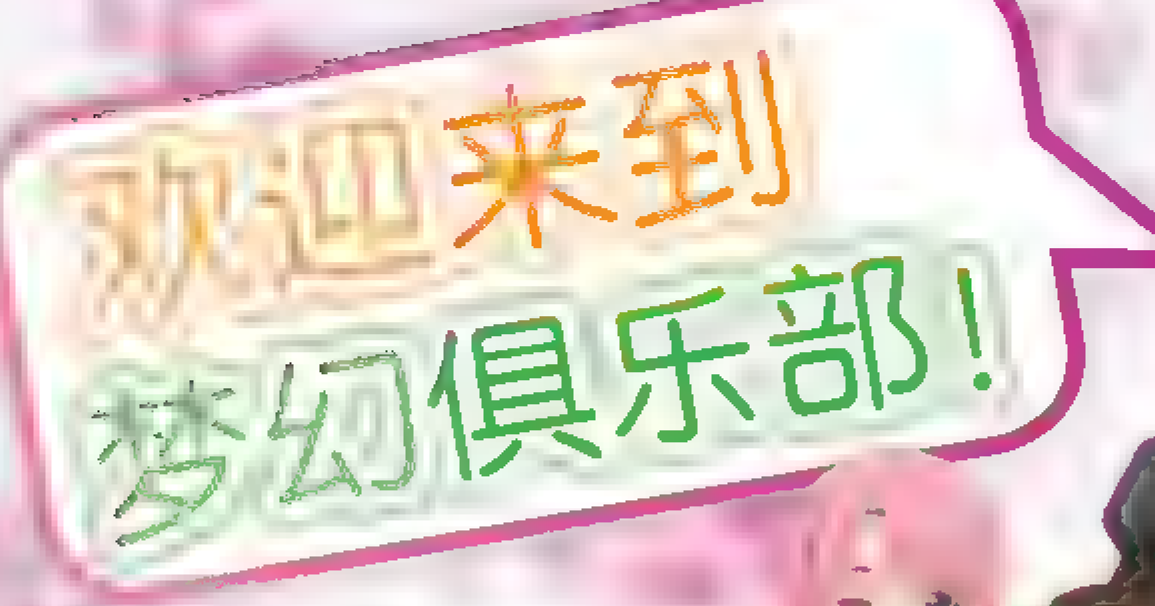
（文：伊娃）

# 和可爱小猫一起生活吧…

人气小猫育成类游戏“《可爱小猫》系列”的最新作《可爱小猫DS3》即将登陆NDS，游戏以各种可爱的小猫为卖点，玩家可以和小猫一起生活，和它们玩耍并照料它们。新作增加了暹罗猫和挪威森林猫两个猫种，玩家可在11个种类的小猫中找出自己喜爱的品种进行育成，并且小猫的可爱举动也大幅丰富，像是撒娇、玩纸巾和钻纸箱等动作都有收录进来，使玩家更有育成真猫的感觉。系统方面，这次新增了一次育成两只小猫的功能，不同于以往孤零零的单只育成，两只小猫之间会有互动，非常热闹。另外游戏还增加了亲密度的要素，用心照料小猫的话，小猫对玩家的态度也会慢慢转变，变得越来越黏人。

▲两只小猫在互相嬉戏。
▲迷你游戏也增加了对应两只小猫的版本。
▲游戏有拍照功能，可以把小猫可爱的样子保存下来。

（文：乌冬）




文 乌冬　美编 Juxi

X360上以和俱乐部MM交往为卖点的恋爱模拟游戏《梦幻俱乐部》在PSP上登场了，游戏的舞台是拥有纯洁之心的绅士才能进入的大人社交场所梦幻俱乐部，在这里玩家会与各种各样的俱乐部MM相遇，并通过谈心、喝酒、玩小游戏等方式与她们交流，最终赢得MM的欢心

PLAYSTATION PORTABLE

**梦幻俱乐部 携带版**

ドリームクラブ ポータブル

| | | | |
|---|---|---|---|
| D3 Publisher | SLG | 2010年10月28日 | 日版 |
| 1人 | 5040日元 | 无对应周边 | |

## 画面解说

**①时间**
入店的残余时间，时间到了后就要退场。

**②残余酒量**
当前杯子内酒的残余量，空了后需要重新点酒。

**③所持金**
主要用来在梦幻俱乐部内消费，可以通过平日打工增加。

**④酒量槽&酒量等级**
酒量槽代表主角的酒量，槽会随着喝酒增加，到一半以上时为喝醉，此时画面会变得模糊，满了的时候为大醉，这时会被强制送回家。喝酒可累积经验值，达到一定程度后可使槽右边的酒量等级增加，酒量等级越高就越不容易醉。

**⑤好感度**
当前指名俱乐部MM对主角的好感度，可通过对话、赠送礼物等方法增加。

## 基本玩法

游戏的时间以星期为单位，其中又分为平日和周末。梦幻俱乐部只有在周末才会营业，所以也只有这个时候才能接触MM，想讨好心仪MM的话就不能错过每周的这个机会。而平日也不是没有事做，因为俱乐部内的各种服务都要收取费用，为了能花更多的钱讨MM的欢心，平日就得打工挣钱。

每次进入梦幻俱乐部的时限为1个小时，期间可以借以聊天、玩迷你游戏和赠送礼物的方法来提升MM的好感度，当时间到了后，会提示是否延长时间，延长的话可追加40分钟，不过要付出相应的延长费用，不延长的话则直接退场。

## 互动饮酒系统（IS）

进入俱乐部后首先要做的是点酒水，再通过游戏独有的互动饮酒系统（IS），就可和MM一起畅饮。喝酒的操作为向下拨动滑杆，拨动的力度决定了杯子的倾斜度，幅度越大喝得就越多。

喝酒的目的不是为了给自己买醉，而是要触发下面将要提到的ETS，ETS的触发方法为自己和MM都进入喝醉状态，所以喝酒时不能光顾自己，还要多让MM喝。之所以称之为互动饮酒系统，是因为MM喝多少是根据玩家而定的，只有自己积极举杯MM才会奉陪，不过这里也有技巧，胡乱举杯的话，很可能还没灌醉MM自己就先醉倒被送走了。

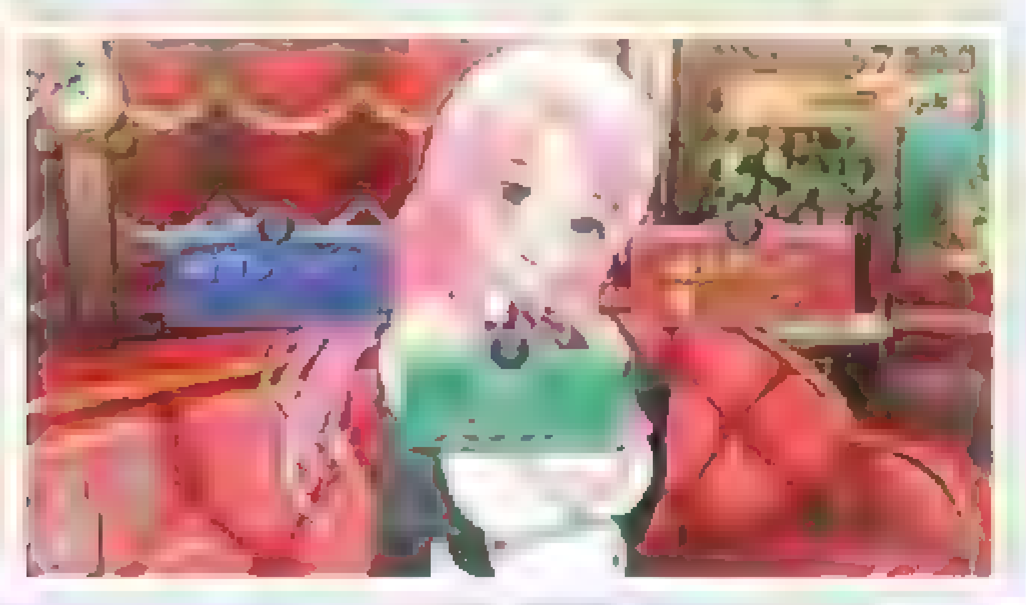
举杯一次大约喝八分之一左右就可以了，并且喝的时候滑杆要保持一下，当发出吞下去的“咕”一声后再回中，这样MM多半也会举杯，如此循环。另外选酒也有讲究，因为每种酒的酒精含量都不一样，自己的酒量等级较低时，可以选ビール这种不容易醉的酒，同样，遇到酒量较好的MM时，可以帮她点一些酒精含量高的酒，如ウイスキー、ドリームカクテルマグマ和熟成ウイスキー梦。下面列出所有MM喝醉各种酒的举杯次数给大家参考，注意无酒精饮品不包含在内。

| | | | | | | | | | | 日本酒（纯米大吟酿） | 熟成ウイスキー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 亚麻音 | 17 | 9 | 9 | 7 | 5 | 53 | 5 | 8 | 8 | 7 | 5 |
| 玲香 | 17 | 9 | 9 | 7 | 5 | 53 | 5 | 8 | 8 | 7 | 5 |
| 理保 | 17 | 9 | 9 | 7 | 5 | 53 | 5 | 8 | 8 | 7 | 5 |
| みお | 20 | 10 | 10 | 8 | 6 | 63 | 5 | 9 | 9 | 8 | 6 |
| るい | 20 | 10 | 10 | 8 | 6 | 63 | 5 | 9 | 9 | 8 | 6 |
| 雪 | 10 | 5 | 5 | 4 | 3 | 30 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 |
| 魅杏 | 14 | 7 | 7 | 5 | 4 | 40 | 4 | 6 | 6 | 5 | 4 |
| ナオ | 14 | 7 | 7 | 5 | 4 | 40 | 4 | 6 | 6 | 5 | 4 |
| アイリ | 14 | 7 | 7 | 5 | 4 | 40 | 4 | 6 | 6 | 5 | 4 |
| 魔璃 | 25 | 12 | 12 | 9 | 7 | 68 | 6 | 10 | 10 | 9 | 7 |

## 情绪对话系统（ETS）

对话是和MM交流的主要方法，分为普通、主角喝醉、MM喝醉以及双方都喝醉的四种情况，其中每种情况又分为自己发起话题（按△键选会话）和MM发起话题（除了喝酒什么都不干），由于每种情况下对话的内容是不同的，因此为了能获得MM的更多信息，最好每次去俱乐部时要尽可能多触发几种对话，尤其是最后一种双方都喝醉的情况。

双方都喝醉时就会进入情绪对话系统（ETS），这时自己发起对话会有可能出现用黄色显示的重要对话选项，这是攻略MM的必要选项，只有选择了这项对话才能和MM发展下去。另外还要注意一点的是，在ETS时如果是MM发起对话，这时选项的文字会消失，变为固定的三种表情符号，其中愁脸代表不赞同观点、笑脸表示赞同观点、无表情代表折中，选择时一定要慎重。



## 关于送礼

平日里除了打工挣钱外，也可以使用购物选项去商店购买各种道具，买到的道具可以在去俱乐部时作为礼物送给MM（按△键选プレゼント），每个MM都有喜爱的东西，可以在平时的对话中获知，收到这些东西的话MM好感度也会上升。和打工一样，购物会用掉整个平日的时间，而且一旦退出商店就会自动存档（即使没买），所以没有必要时就不要逛商店了，老老实实打工吧。

| 名称 | 好友名称 |
|---|---|
| 亚麻音 | 雪 |
| みお | 魅杏 |
| 雪 | 亚麻音 |
| 玲香 | るい |
| 魅杏 | みお |
| るい | 理保 |
| 理保 | ナオ |
| ナオ | 亚麻音 |
| 魔璃 | みお |

## 关键道具

**关键道具一览**

| [illegible] | [illegible] |
|---|---|
| 亚麻音 | 金色のマリオネット、日用品セット |
| みお | 红トカゲの尻尾 |
| 雪 | パティシエクマのぬいぐるみ |
| 玲香 | ボウリング用グローブ |
| 魅香 | スク タ |
| るい | チャネルの3番 |
| 理保 | トレーニングウェア |
| ナオ | 防犯ブザ |
| 魔璃 | マイク |
| アイリ | バラの花束 |

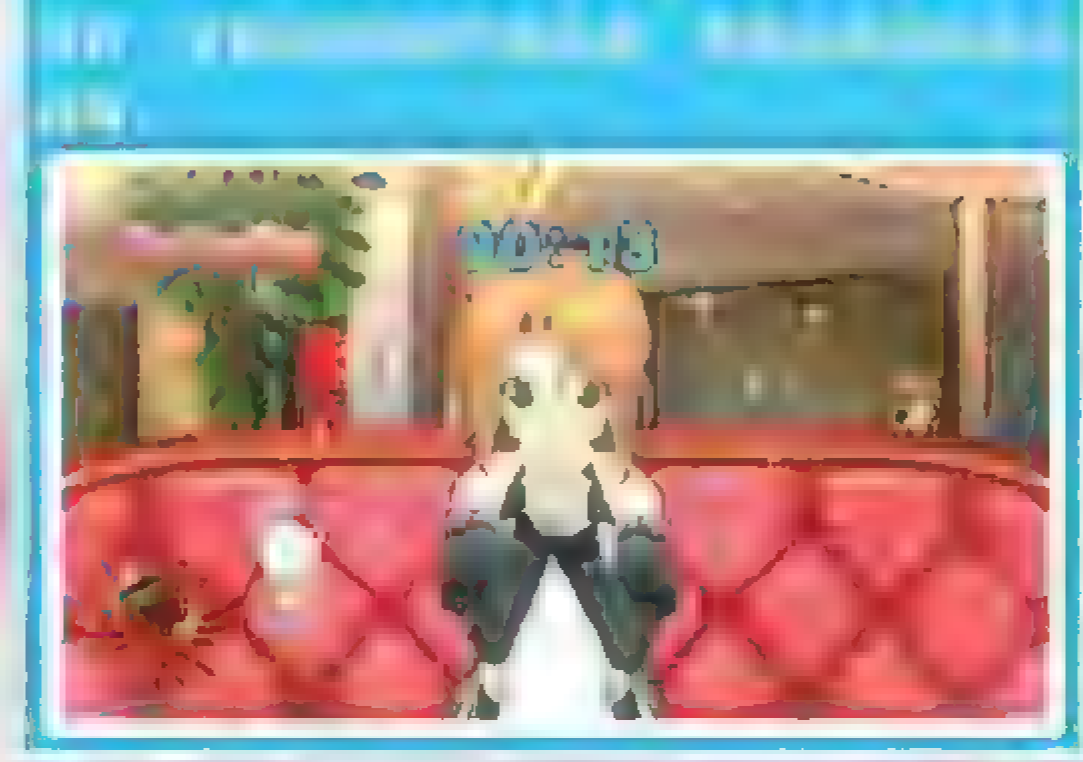
## 迷你游戏

点特定的料理或发起特定的对话可以和MM进行迷你游戏，玩得好同样能提升MM的好感度。

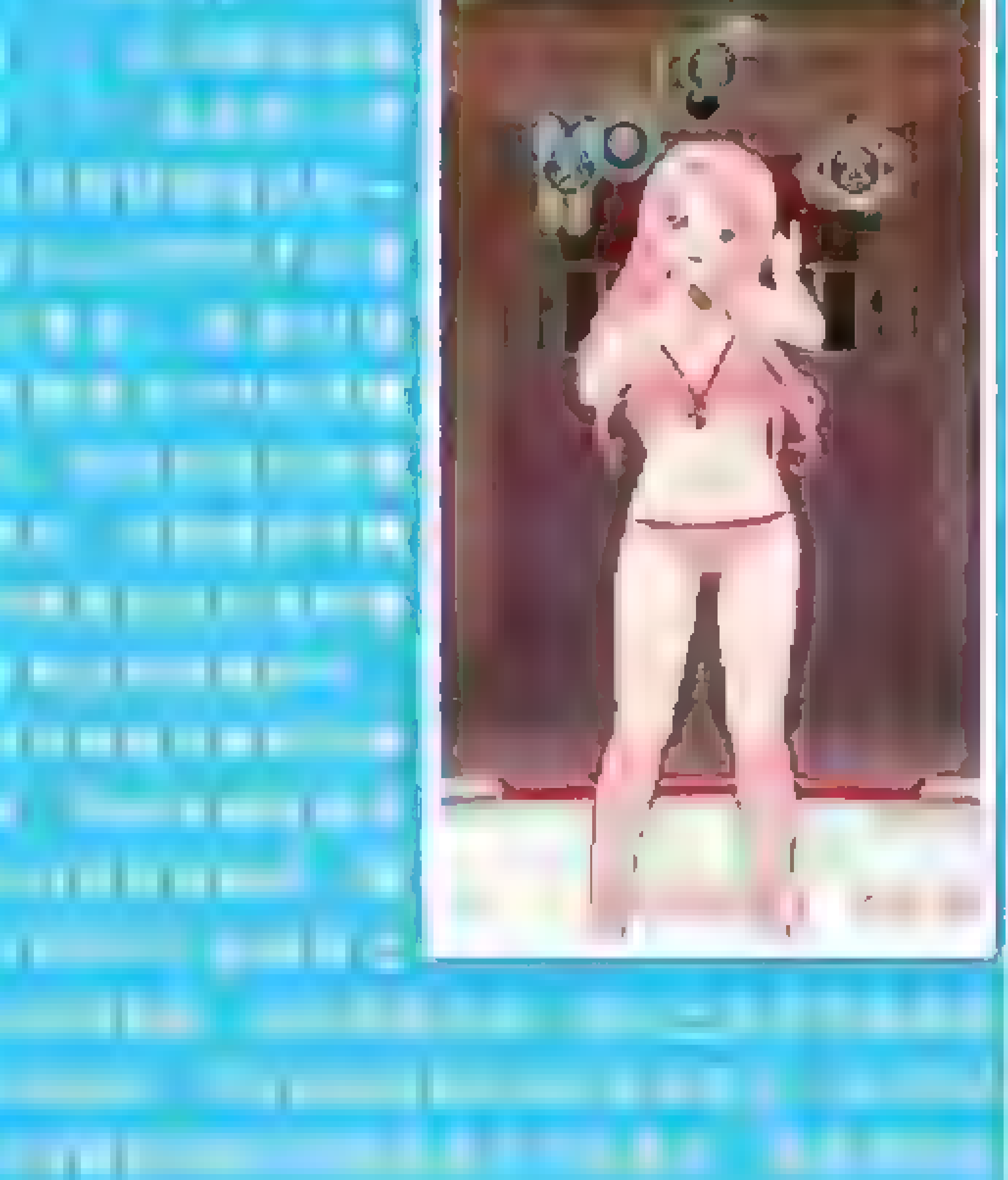
### 画蛋包饭

### 吃巧克力棒

### 比赛喝酒



### 卡拉OK



以俱乐部MM为题材在恋爱SLG中算比较新颖的，并且讨好MM的方法也结合了俱乐部的各种要素，攻略时得和校园式SLG区分开。比较不满的是游戏只支持自动存档，而且存档的时机都是在一些关键位置上，选错了选项就无法挽回了。

《战场的女武神》的最新一作即将和大家见面了，而在大众[illegible]，官方首先放出了包含两章的试玩版，让大家抢先感受游戏的魅力。作为最新一作，游戏保留了系列一贯的特色，同时[illegible]

文 铭风　编 胧月　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

## 战场的女武神3

戦場のヴァルキュリア3

| SEGA | S·RPG | 预定2011年1月27日 | 日版 |
|---|---|---|---|
| 1人 | 6279日元 | 对应周边未定 | |

# 高卢公国的冲突

故事发生在征战历1935年，东欧帝国和战争中的小国高卢公国爆发了战争。游戏的主角，曾经备受期待的正规军士兵克鲁特·亚文（クルト·アーヴィング）在遭到陷害后被降职，来到了一个名为422部队的地方。这个部队中聚集了诸多丧失名誉、名字被剥夺的人，所以部队名也被成为了「无名（nameless）」。不过无名部队也将在这场战斗中为保卫祖国而战。于是克鲁特和罪人出身的队员一起，为了取回自身的名誉而投身战争。

《战场女武神3》的故事发生的时代和1代相同，然而和1代中主角们肩负保卫故乡而奋斗的故事不同，这次表现的主要是战争的阴暗面。克鲁特率领的无名部队将和帝国军的特别游击部队加拉米迪·雷文进行战斗。对方部队内的官员也有自己的理想，并实力不凡。两大势力相遇，战斗不可避免。

# 基本操作

| | |
|---|---|
| L R | 切换锁定目标 |
| 十字键 | 角色移动 瞄准时控制准心 |
| 滑杆 | 角色移动 瞄准时控制准心 |
| ○ | 使用武器和道具 |
| × | 取消 |
| □ | 进入瞄准模式 |
| △ | 指定必杀特技 切换视角 |
| START | 结束行动 |

# 兵种简介

和系列前作相同，熟练运用各个种类的兵种来克敌制胜是游戏的一大魅力。下面将试玩版中的兵种简单介绍一下。

| 名称 | 武器 | 简介 |
|---|---|---|
| 侦察兵 | 来复枪，手榴弹 | 拥有优秀的移动力，能够发现隐藏在建筑物和草丛中的敌人。是用以了解战况的最佳兵种。 |
| 突击兵 | 冲锋枪，手榴弹 | 特点是强大的火力和体力，可以说是歼灭敌兵的主要力量。 |
| 对战车兵 | 对战车枪 | 手持巨大的导弹炮，能够给与对方的战车和炮台以致命的伤害。 |
| 支援兵 | 手枪 | 游戏中惟一的补给力量，能够治疗受伤的我方单位。 |
| 技甲兵 | 军用扳手，手榴弹 | 特点是手持盾牌，能够在敌人的火力下前进。另外还能够修补土堆和回收地雷。 |
| 狙击兵 | 狙击枪 | 能够精确攻击到远处的敌人，缺点是体力少，且弹药也经常需要补给。 |
| 战车 | 各种榴弹 | 拥有压倒性的攻击力和防御力，不过只能配置在特殊的地方。同时遭到敌方的对战车兵攻击的话也很危险。 |

合理配置各个兵种在出击位置能让战斗有个理想的开始。

# 界面介绍

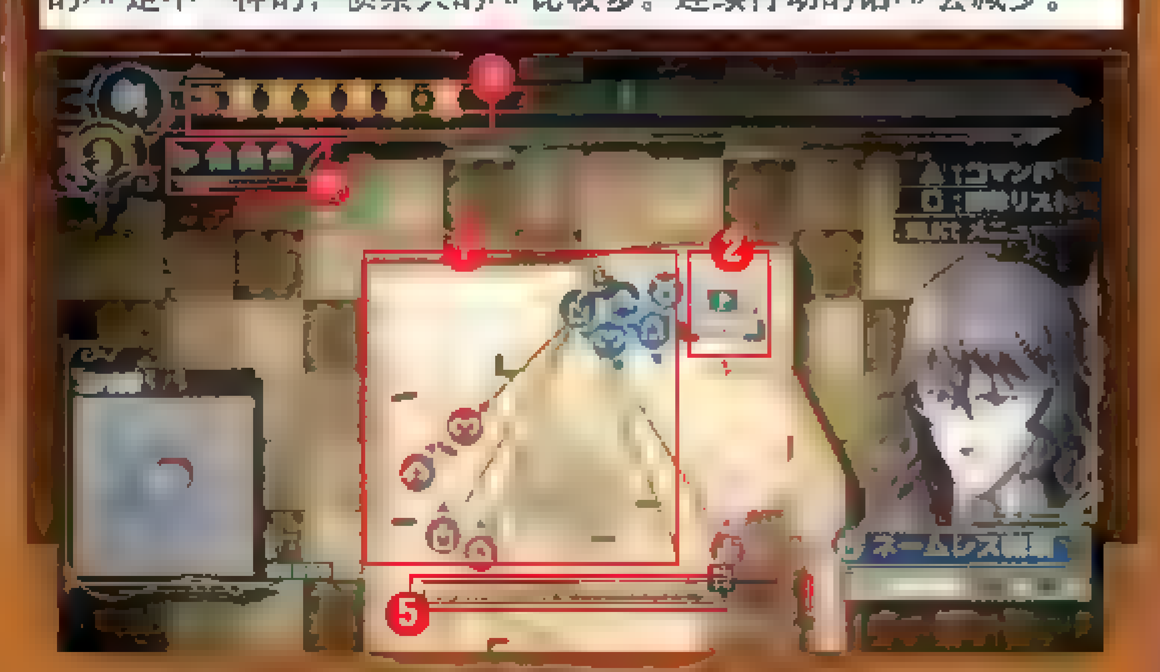
❶ 作战单位　地图上的蓝点表示的是我方单位，而红点则是敌方单位。不过敌人并不是一开始都显示在地图上，需要遭遇后才会标记在地图上。此外本作中危急的单位会有HP字样的标记。敌人的话就尽快干掉，而我方单位危急的话可要考虑进行治疗或撤退了。

❷ 据点：旗帜图标的地方为据点，当附近没有敌方单位存在时就可以占领。占领后可以派遣同伴出战。

❸ CP：左上的勋章显示的是CP，每个回合可以使用的AP是限定的。每个单位行动一次都要消耗CP，你可以自由分配AP给作战单位让其行动。

❹ SP：银色的徽章代表了本章可用的SP。每个主角的必杀特技都要消耗SP才能发动。

❺ AP：角色行动时下方显示的是AP，移动时会消耗。不同的兵种的AP是不一样的，侦察兵的AP比较多。连续行动的话AP会减少。



# 必杀特技系统

必杀特技是本作新增的系统，运用得当将轻松清扫敌兵。在试玩版中三名主角的必杀特技都可以使用，按△键后可选择发动，效果持续一次行动。这里就为大家介绍一下。

## 克鲁特的特技：直接指挥

发动后在接近友军单位时，可按圈键选择ユーブ。此后友军将和你共同行动，共同行动的友军将不会受到伤害，所以你只要关心你自身的血量就可。ユーブ最大的优势莫过于可以和主角一起进攻。根据敌人的配置来选择对战车兵和狙击兵，以此来更好地击破敌军。

## 莉艾拉的特技：女武神

莉艾拉作为女武神的后裔，可以变身为女武神状态参与战斗。女武神状态中对敌方攻击基本免疫，同时强力的攻击是突破敌军防线的最佳选择。女武神的攻击对战车和炮台等厚装甲单位有特效，从背后能将小型战车一击打倒。但缺点也很明显，行动结束后会解除无敌状态，如果此时被敌军包围的话，后果很严重。

## 伊姆卡的特技：武装解放

伊姆卡解放手中的武器后可以锁定视野内的所有敌人。没有射程限制，能够对视野内的所有敌人进行攻击。在避免受到敌人攻击的地方选择一个敌人尽量多的视野，就可以一次攻击大量敌人。不过在障碍物后面和高处的敌人无法锁定，要调整自己的站位。

# 试玩版关卡简要攻略

## 第一关

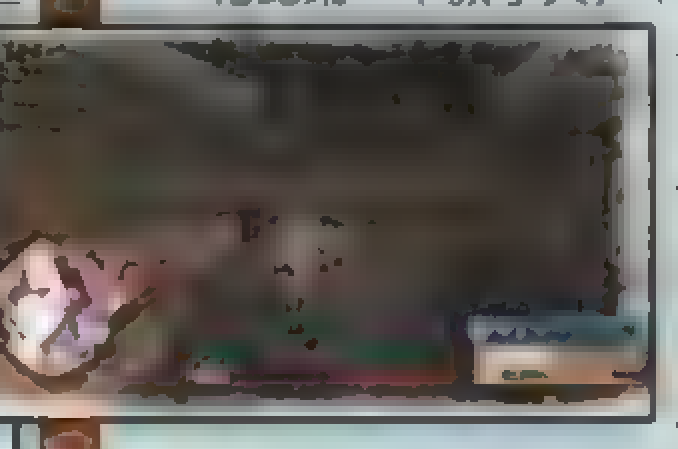
帝国军为测试战车性能而占领了小镇，对方的女指挥官莉迪娅驾驶战车就在城镇中间。在巨大战车的威胁下主角带领众人开始了解放城镇的战斗。

作为第一关，主要是教学为主，玩家在进行途中游戏会弹出众多的提示。本关的要点就是干掉右下巨大战车的两门炮台，用伊姆卡的特技可轻松搞定。然后就是对其他杂兵的各个击破了，十分简单。

## 第二关

巨型战车只是一个幌子，对方真正的目的是山顶的据点，占领了这个据点后今后的战斗将获得巨大的优势。可惜这点也被主角想到了。

相比第一个教学关，本关可说十分厚道，同时各种机关应有尽有。主出战点1区正面有炮台镇守。所以战斗从3区的地下道开始，一个侦察兵就可搞定。占领据点来到二区后会发现这里大片区域为炮击区。解决炮台和杂兵后就可占领左上的主据点，并迎来胜利了。



当然也可以用技甲兵排雷后占领进入4区的据点。进入4区后就相当于迎来了决战，对方部队的队长ダハウ就驻扎在这里。这里战车炮台无数，你可先在2区占领下方据点，解放1区的兵力，然后尝试下用全灭的方法完成本关的任务。

# CALL OF DUTY
## BLACK OPS

《使命召唤》是在全世界范围内都享誉盛名的FPS大作，它一反传统FPS游戏中那种好莱坞式的个人英雄主义风格，玩家只是扮演战争中一个微不足道的小兵，没有凭一己之力力挽狂澜的能力。相比较传统FPS游戏，《使命召唤》能给玩家带来更逼真的战争体验，更受广大玩家的好评。最新作《使命召唤 黑暗行动》在各大主机平台都有推出，而NDS更是惟一的掌机平台。虽然NDS版本的画面表现相较家用版有很大缩水，但麻雀虽小五脏俱全，游戏内容依然很丰富，并且还有语音，素质还是很高的。

文 koflover　编 伊娃　美编 紫血澔

| 使命召唤 黑暗行动 | | | |
|---|---|---|---|
| Activision | FPS | 2010年11月9日 | 美版 |

## 基本操作

本作支持触摸屏和按键控制两种操作方式，不过对于FPS游戏来说，利用触摸屏快速瞄准是非常必要的，所以不建议玩家选择按键控制的操作方式。和NDS大多FPS游戏的操作方式类似，玩家左手控制方向键进行移动，右手持触摸笔拖动屏幕来控制视角，L键和R键用来射击或攻击。连续按两下方向键↓可以进入蹲立姿态，用来穿越一些低矮的通道或躲避在掩体后，再次输入相同指令可以恢复站立姿态。连续按两下方向键↑可以进行奔跑。除此之外，下屏部分还对应不同的触摸功能，如图所示：

## 游戏模式

《使命召唤 黑暗行动》有多种不同的单人游戏模式，既有宏大的战役流程，也有轻松娱乐的小游戏，适合有不同娱乐需求的玩家，尤其是僵尸模式，不但紧张刺激，还有一定的策略性。而多人游戏也同样乐趣无穷，不但有各自为战或组队厮杀的对抗模式，还有协作内容，双人合力打僵尸是非常有趣的。

### 快速模式（Quick Play）

在这个模式下直接游玩战役模式下的关卡，不需按顺序一关关慢慢打。不过，战役模式下未完成的关卡是未解锁的，需要玩家先通一遍战役模式才行。

### 战役模式（Campaign）

带有剧情的战役模式，玩家要根据游戏要求来完成一系列任务，推进故事情节发展，从过场中玩家可以了解到整个游戏的剧情发展。如果玩家控制的角色不慎阵亡，也会直接从上一个记录点继续游戏，不需重头再来。

### 训练模式（Training）

通过一个简短的任务教会玩家在游戏中所需要用到的基本操作，在玩战役模式之前，也会提问玩家是否要先玩一遍训练模式，以便熟悉基本操作。

## 挑战模式（Challenge Mode）

相当于快速模式的难度加强版，玩家控制角色的体力变少，敌人的火力也更加凶猛。不过这个模式并不需要将整个关卡完成，只需要在限定时间内完成指定的任务要求即可，如使用特定武器杀死指定数目的敌人，或者是射击命中率达到指定标准等。

## 僵尸模式（Zombie Mode）

非常有趣的打僵尸游戏模式，分别有房屋、研究院、遗迹和洋馆这4个场景，玩家打倒僵尸获得的分数可以用来购买枪支和补充弹药，有时候僵尸还会掉落一些物品。僵尸不但皮糙肉厚，对玩家更是有一击必杀的能力，再加上玩家所处的场景并不开阔，而且又有弹药耗尽的危机，所以僵尸模式还是相当考验玩家的技术的。

## 街机模式（Arcade Mode）

包含有战役模式和快速游戏模式的子选项，与战役模式和快速游戏模式的区别在于，街机模式每关都有时间限制，另外，每次阵亡都会损失一条「命」，耗尽后就会Game Over。[illegible]以来没有太大的意义。

## 靶场模式（Killhouse）

游戏场景为室内靶场，玩家需要根据靶场内的箭头标识前进，并沿途击倒所有的模拟标靶，直至前往终点，完成后会记录玩家所用的时间。尽可能熟记游戏过程以及提高操作水平，为刷新时间记录而努力。

## 武器分类介绍

《使命召唤》系列的一大特色就是各种丰富的武器，它们不但都取材自现实中著名的枪械原型，而且在性能数据方面也有非常详细的设定。不同武器的威力、弹道偏移、后坐力等有很大的差别，而且行进间、站姿和蹲姿射击的精准度也是不一样的。NDS版本虽然画面简陋，但这些设定却一点都不含糊。不过，笔者在游戏中并没有找到所谓的武器图鉴，非常可惜，如果能在图鉴中详细鉴赏比较这些武器，那就再好不过了。

| | |
|---|---|
| 突击步枪 | 综合性能很不错，威力、射程、精准以及射击频率都有一定水准，切换到瞄准视角时，还可以当半个狙击枪来用。AK47、M16是这类武器的代表，对于老CS玩家来说再熟悉不过了吧。 |
| 重机枪 | 射击频率非常优秀，射程和威力也有一定水准，但精准略差，适合中近距离突击。 |
| 轻机枪 | 和重机枪一样有很高的射击频率，但射程和威力略逊一筹。作为补偿，轻机枪的精准比较好，用起来更为灵活。 |
| 霰弹枪 | 比较难用的武器，虽然威力很大，但精准差，射程短，而且打一枪就要装填是最大的缺点，很多时候还不如手枪好用。 |
| 狙击枪 | 瞄准视角就是用狙击镜瞄准，而且射程远威力大，对一般敌人足以一枪秒杀。但狙击枪射击频率很慢，绝对不适合近距离作战。 |
| 手枪 | 射程、威力、精准和射击频率都不够出色，但毕竟是一把聊有胜无的防身武器。由于本作允许主武器和副武器栏位都带重型枪械，所以手枪基本没有什么实用价值。 |
| 匕首 | 不可更换的自带武器，正常视角时的攻击就是挥砍，实用意义不大；如果切换为瞄准视角的话，攻击时就是投掷飞刀，不但威力不菲，而且异常精准，很容易爆头，如同一把小狙击枪，对缓慢的僵尸敌人有不错的效果。虽然投掷飞刀的间隔较长，但也好过霰弹枪的攻击频率。 |
| 手雷 | 同样也是自带武器，投掷后经过数秒才会爆炸，能够伤害很大的区域范围。当玩家控制的角色处在手雷的爆炸范围内时，屏幕中会出现手雷的图案，这时候必须及时逃开以免被手雷所伤。 |

**玩后感**

《使命召唤 黑暗行动》在PC以及家用机平台都获得了极大的成功，NDS版本虽然不可能达到相同的水准，但素质还算不错。丰富的内容以及厚道的语音是游戏的两大优点，而僵尸模式更是妙趣横生，甚至比游戏的主模式还要好玩。在Wi-Fi功能支持下的联机协作和对战也颇为有趣，尤其是僵尸模式更能体现联机协作的乐趣。不过画面表现力不足是本作最大的缺点，尤其是在一些复杂的场景中，想迅速发现那些穿迷彩服的敌人，恐怕不是件容易的事。

文 翔Starry、Civily练

栏目主持：LIKY

休闲游戏通常规则简单，易于上手，因此常能吸引许多非专业玩家，但在NDS和PSP等需要专门游戏设备的掌机平台上却发展得不怎么样。然而，App Store独特的游戏销售方式和非专业玩家人群的针对性却让以前不怎么起眼的休闲游戏成为游戏业界不可缺少的重要部分。从App Store上诞生的休闲游戏《愤怒的小鸟》其总销量已经突破千万并且至今仍雄踞销量榜首，而它也很快会从iPhone"逆袭"到PS3以及X360平台了。

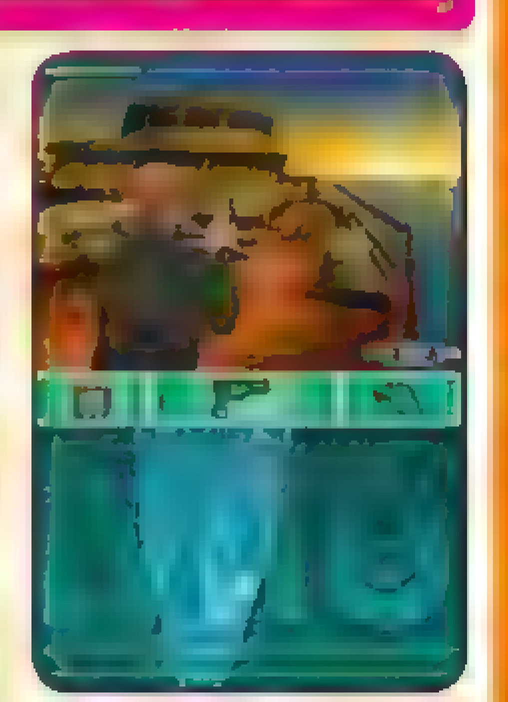
推荐给 喜欢动作游戏的玩家·"《007系列》"影片的粉丝玩家

## NDS 詹姆斯邦德007 血石

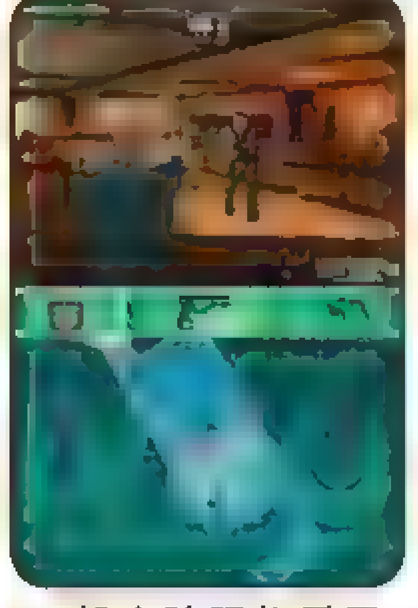
James Bond 007 Bloodstone

| | |
|---|---|
| Activision | ACT |
| 欧版 | 编号：5305 |

### 詹姆斯邦德再次归来！


▲在夕阳的轮船上战斗也算是一种享受吧。

曾推出《宾虚》、《魂断蓝桥》等脍炙人口电影的米高梅电影公司前一阵子宣布破产，旗下的新片计划几乎都被紧急叫停，而"《007》系列"的第23部电影也同样陷入危机，上映之日遥遥无期。本作虽说是一款原创剧情游戏，但也是尽职尽责地重现了《007》影片中美女、香车、耍帅等众多经典要素。游戏中场景和人物建模并不算精细，不过在一些光影效果的渲染上本作做得还不错，比如第一关轮船上的夕阳场景就比较赏心悦目。游戏一开始邦德在飞机上收到M的简报，要求他寻找一名失踪的调查员，邦德二话不说背上降落伞就跳下飞机投身到任务之中（帅哥都是不走寻常路啊）。本作采用了越肩视角来进行游戏，十字键控制人物的移动，而触摸屏则用以辅助准心的调节，当瞄准到敌人后准心会由白色变成醒目的红色。因为本作没有辅助瞄准系统，再加上邦德的小手枪火力也并不威猛，所以玩家不要指望拿着枪进行扫射就能搞定一片，为了尽量避免受伤，最有效的做法就是利用游戏中的各种掩体耐心地逐一击毙敌人。除了躲避枪林弹雨，玩家也需要随时关注下屏中敌人在地图上的动向，因为有的敌人会不顾生死冲到你身边来肉搏，及时地发现他们能为你争取到做好防御的时间。此外本作中的噱头也不少，华丽的QTE系统和惊心动魄的追逐战非常带劲，而在游戏的M16数据库模式中玩家还可以查询到自己杀敌的一些详细资料及已经完成的成就。虽然短时间内广大《007》粉丝可能将无缘在荧幕上看到邦德的身影，但用最新的游戏版《007》来缓解一下期待之情也算是一个不错的选择。


▲躲在障碍物后开枪能为你减少许多伤害。


说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

## PSP 维他命X 进化加强版

ビタミンX エボリューションPlus

| | |
|---|---|
| D3 Publisher | AVG |
| 日版 | 容量：约1.4GB |

该作是在2008年在NDS上推出的同名游戏的强化移植版。除了把画面调整到适合PSP屏幕的比例外，本作重新制作了游戏中的动画，并加入了更多的语音。游戏中玩家将化身为一名女教师，担任让众老师闻之色变的问题班的班主任，对班级中最嚣张的几名学生进行“改造”。游戏一共分为十二个章节，除了和问题学生展开剧情外玩家还可以与几位潇洒英俊的男教师擦出火花。本作有一个比较有趣的测试系统，即每到月末的时候会有一个老师对你进行数学、英语、历史等科目的考核，检验你是否具备教师资格，考题中有许多涉及日本的知识，对国内玩家来说或许会有一定难度。此外游戏中还有许多壁纸、视频等着玩家深入到游戏中去解锁，喜欢女性向游戏的玩家不要错过本作。

**推荐给** 喜欢文字类游戏的玩家·喜欢帅哥的女性玩家

▲帅哥出场，无人能挡。

## NDS 电动仓鼠2

ZhuZhu Pets Featuring The Wild Bunch

| | |
|---|---|
| Activision | SLG |
| 欧版 | 编号：5310 |

▲在迷宫中横冲直撞很容易迷失方向。

去年在美国掀起抢购狂潮的宠物仓鼠玩具Zhu Zhu Pets至今依然人气不减，而在NDS推出的仓鼠主题游戏也是受到了众多玩家的好评，近日厂商趁热打铁推出了系列第二作。游戏开始玩家可以从五只可爱的仓鼠里面选择一只来饲养，在家里你要首先照顾好小仓鼠的饮食，让它随时都有充沛的能量，卫生方面则需要玩家及时带小仓鼠上厕所或洗澡。游戏中玩家会不定时收到参加仓鼠比赛的邀请信，参赛后小仓鼠需要在许多复杂的迷宫中进行历练，而根据在迷宫中的表现，玩家的仓鼠会得到相应的奖杯，在关底小仓鼠还需要挑战强劲的BOSS，所以除了让仓鼠生活得舒舒服服外，玩家带上它做做运动备战比赛也是非常有必要的。

**推荐给** 喜欢小动物的玩家·喜欢育成类游戏的玩家

## PSP 超级大坏蛋

Megamind The Blue Defender

| | |
|---|---|
| THQ | ACT |
| 美版 | 容量：约280MB |

本作是根据梦工厂同名动画电影改编的一款动作冒险游戏，剧情讲述了一个击败了所有对手的坏蛋觉得生活非常无聊，于是自己制造了一个对手来解闷，但没想到这个新的对手也想当坏人，于是自己不得不转换角色当起了超级英雄。本作的画面是典型的美式卡通风格，人物和场景建模相对精细，主角最开始使用的武器是手杖和一把造型怪异的枪，由于游戏中存在辅助瞄准系统，玩家可以轻松地瞄准敌人，而随着游戏的深入玩家还会得到一些如炸弹、绳子等新的武器，让杀敌变得更加爽快，但遗憾的是本作中的敌人种类和解谜要素稍显重复，玩到后期容易让人有疲劳感。此外，玩家在游戏中还可以收集金币解锁电影片段或收集奖杯。对原作电影有爱的玩家不妨用本作来重温一下剧情。

**推荐给** 喜欢动作游戏的玩家·《超级大坏蛋》的粉丝玩家

▲用远距离武器对付这种大块头的敌人会比较有效。

## 怪物卡车 毁灭之路

Monster Jam Path of Destruction

| | |
|---|---|
| Activision | ACT |
| 欧版 | 容量：约 290MB |

本作是一款由Activision公司推出的大脚车游戏，与普通赛车游戏以竞速为目的不同，本作更强调赛车碰撞破坏带来的爽快感。游戏对大脚车的刻画比较细致，不仅轮胎和车身上有着丰富的细节，车辆颠簸时的姿态也非常逼真。别看这些大脚车外表都非常的花哨，真正开起来可都是铁血真汉子，护栏、广告牌什么的在它们面前都是浮云。刚进入游戏的标题画面虽然只有区区一个生涯模式可以玩，不过玩家可以在全美国各地挑战类型丰富的比赛，比如自由赛中是以大脚车特技动作的难度来定胜负，而挑战赛则是需要完成指定动作。随着游戏的深入，玩家还会得到许多奖励并能更加自由地改造自己的爱车。喜欢赛车的玩家不要错过本作。

▲即使是四脚朝天也完全没关系。

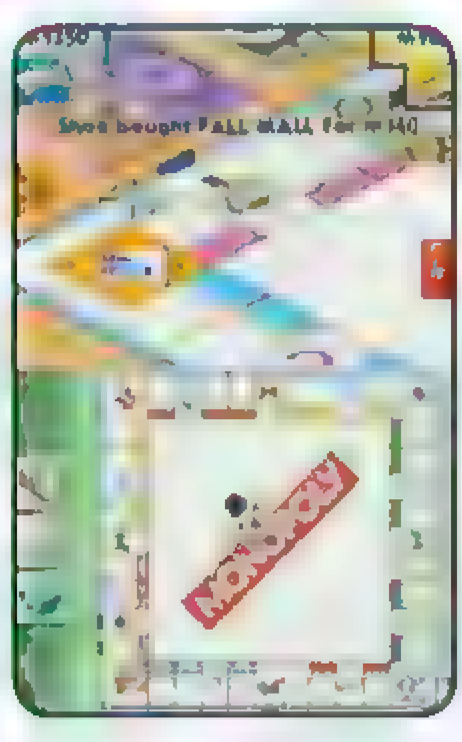
**推荐给** 喜欢大脚车的玩家·破坏欲很强的玩家

NDS

## 大富翁

Monopoly

| | |
|---|---|
| EA | TAB |
| 欧版 | 编号：5303 |




▲本作的地图跟现实中的棋盘一模一样。

《大富翁》又称强手棋，有着悠久的历史，自推出以来在全世界一直风靡至今，近日EA把这款经典桌面游戏搬上了NDS平台。游戏中玩家通过掷骰子在正方形的棋盘中移动，走到空地皮就可以买下建楼，只要对手刚好停在你的地盘则会被收取租金。除了投资地产外，买股票、做实业在游戏中也是不错的赚钱途径，而最终获胜的标准则是以玩家所有资产总额的排名而定。本作中不仅有残酷的商业竞争，丰富的随机事件也游戏的一大亮点，玩家除了有机会得到宝藏和幸运卡，也可能随时被关进监狱限制行动。此外游戏还提供了JAZZ、SWING等风格的音乐供玩家随时切换，让玩家有一个舒适的氛围进行游戏。本作非常适合多人游玩，茶余饭后邀上几个朋友玩上一盘是个不错的选择。

**推荐给** 喜欢《大富翁》类游戏的玩家·喜欢桌面游戏的玩家

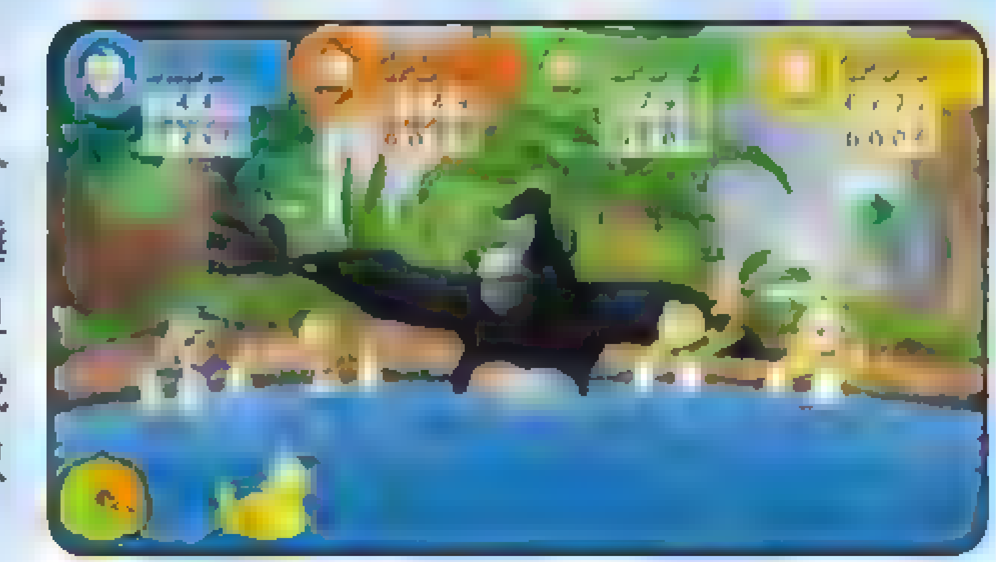
PSP

## 丛林聚会

Jungle Party

| | |
|---|---|
| SCEE | ETC |
| 欧版 | 容量：约510MB |

本作是PS3同名休闲益智游戏的移植版，除了保留原作中一些受欢迎的小游戏外，本作还对游戏的操作系统和流程进行了优化，力图让玩家能更加直接地感受到游戏的乐趣。游戏中玩家将扮演一只可爱的小猴子，为了获得更多的香蕉不得不与对手们展开争夺战。本作一共收录了15款原创小游戏，这些游戏不仅充满了浓厚的热带气息，主题也都设定得十分恶搞，比如其中一个游戏是大猩猩带着小猴子们洗澡，小猴子要趁着大猩猩睡觉时在水中打屁，谁打的屁越多最后就是冠军，不过一旦被大猩猩发现你正在污染空气就会受到惩罚。此外在游戏的自创模式中，玩家除了能为自己的猴子换装外，还可以任意制订游戏单，把自己喜欢的游戏组合到一起玩。



▲即使大猩猩生气，小猴子们还是嬉皮笑脸的。

**推荐给** 喜欢小游戏的玩家·喜欢热带风情的玩家

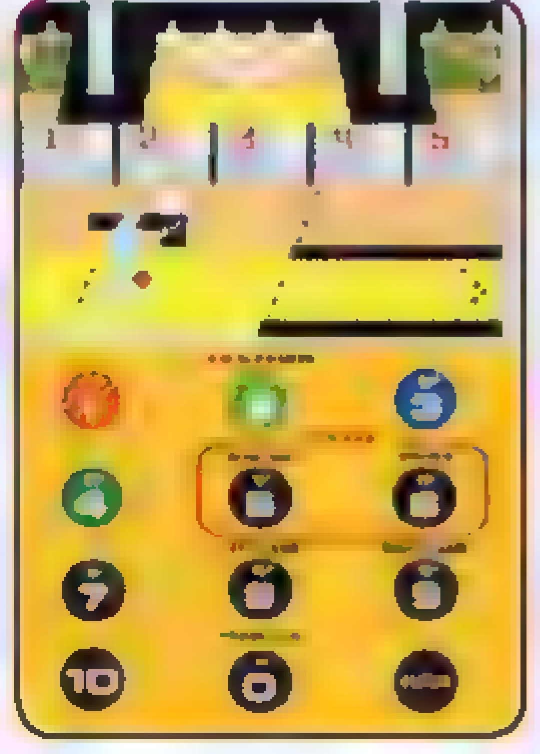
## NDS 八十年代经典游戏合集

Intellivision Lives!

| Virtual Play | PUZ |
| --- | --- |
| 美版 | 编号：5302 |

游戏界的马赛克怀旧浪潮一直没有停歇过，而在这方面欧美厂商玩得比日本人更狠更出位，几乎有让人有回到石器时代的感觉。本作一共收录了超过60个体育、战争、策略等类型的复古小游戏，除了画面和音效都是8位机风格外，在某些游戏中甚至可以通过触摸屏模拟80年代原始的街机操作。虽说本作画面有些简陋，但并不代表游戏内容就是偷工减料，比如其中的一个保龄球游戏，看起来其貌不扬，深入下去却能发现可以设置球体重量、掷球用手等诸多细节，还能和朋友们众乐乐进行四人对战。本作中海量的游戏能让玩家玩上好一段时间，但是这种丝毫不加润饰的画面并不是每个人都能接受的，喜欢怀旧的玩家可以尝试一下本作。

**推荐给** 喜欢小游戏的玩家·有怀旧情结的玩家



▲你看得出来这是一个保龄球游戏吗？

## 一品短消息

●《王国之心 梦中降生》在近日发布汉化版。该版本除部分图片细节外均已汉化，并不影响玩家的游戏体验。“《王国之心》系列”的粉丝切勿错过该汉化版。

●移植自PC平台的同名模拟经营类游戏《便利店》在近日发布完全汉化版，游戏中玩家作为便利店的店主，除了售卖物品赚钱外，还可以招商引资扩大自己的经营规模。

●D3 Publisher出品的密室逃脱游戏《密室的祭品》在近日发布汉化测试版。本作的谜题设计精巧，喜欢解谜的朋友可以尝试一下本作。

●移植自PS2平台的同名女性向游戏《学园天堂》在近日发布完全汉化版。游戏主角伊藤启太将会在精英学校内经历众多离奇的故事。

●近日推出的《完美大战略 战场的霸者》是“《大战略》系列”的最新作，本作相对以往作品更加强调地图上各个部队的空间作战能力。

NDS 短消息

●以海洋和天空为主题的游戏《轻松拼图 海和蓝》近日发布了文本汉化版。值得一提的是本作中的拼图画全部由日本著名画家渡濑政造绘制。

●由Konami出品的游戏《尖帽子与魔法店》近日推出，这是一款轻松可爱的模拟经营类游戏，游戏中玩家将扮演一名店主经营自己的小店，不断开发新商品来赢得顾客的口碑。

●由同名人气动画改编而来的游戏《用声音来玩吧！光之美少女！》在近日推出。本作共收录了原动画的50段经典场景，游戏中玩家将通过NDS的麦克风为这些场景中的角色们配音

●乐趣十足的益智游戏《手工妈妈》已经推出，游戏中玩家将使用触摸屏来制作一些如风车、纸飞机、陶瓷之类的小工艺品。

继续谈休闲游戏，如果许多厂商多动点脑子的话，完全可以把以前掌机平台非常优秀非常有创意但不算成功（毕竟掌机平台的游戏人群不同，休闲游戏很难取得大的成功）的游戏进行二次创作然后在iPhone平台上推出，说不定还会大赚一笔。

# 骑士守则

## 基础篇

松野复出后推出的这款作品虽非新作，但素质极其优秀，是近两年为数不多的“良心”移植作。壮大的故事、独特的战斗系统和敌方的高AI一直为战棋玩家津津乐道，这次除了保留以上优点外，又追加新剧情、新人物，角色的育成方式变得更加人性化。命运之轮系统和道具合成令游戏的耐玩度进一步提高，这年头一款移植游戏能完全令老玩家满足，难能可贵。

文 胧月&阿鲁　协力 无名　美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

| 皇家骑士团 命运之轮<br>タクティクスオウガ 运命の轮 | | | |
|---|---|---|---|
| Square Enix | S・RPG | 2010年11月11日 | 日版 |
| 1人 | 5980日元 | 无对应周边 | |

## 系统指令

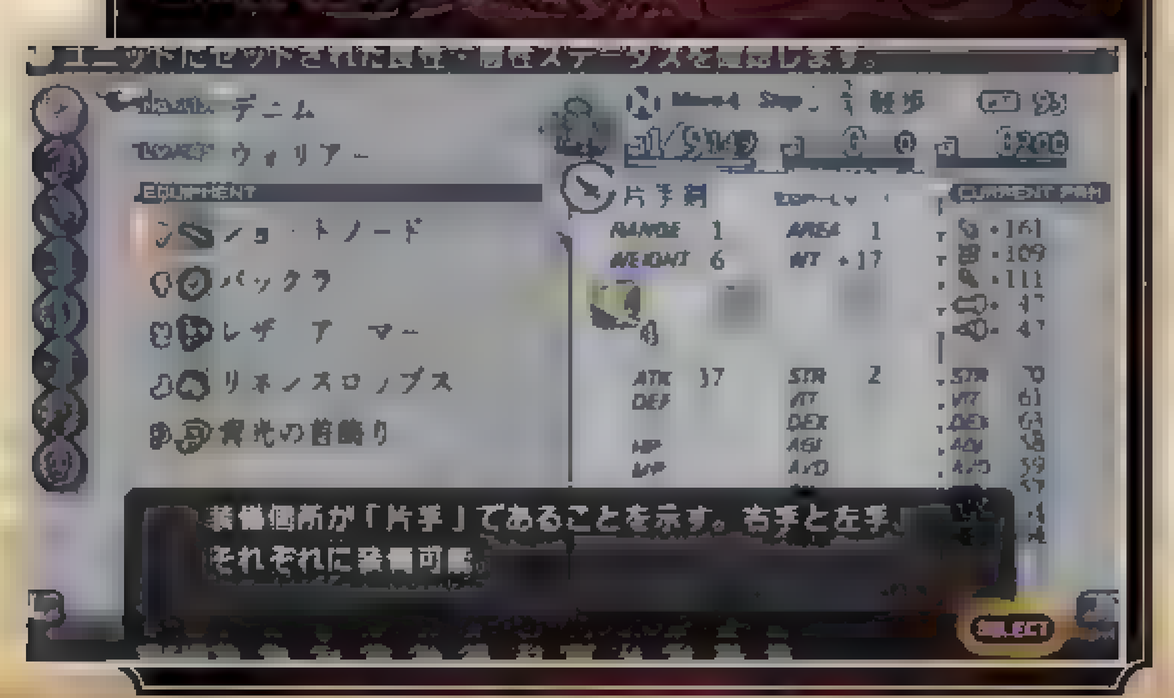
在世界地图或战场画面时按下START键可调出系统菜单，从上到下依次为“存档／读档”、“截屏”、“操作提示”、“设置”和“返回标题菜单”五项。其中的“设置”（オプション）里能变更游戏操作，非主线剧情的野外战斗可使用“撤退”或“退却”指令，能够放弃当前战斗返回世界地图。

## 记录的存和读

使用世界地图的“存档／读档”（データ）能分别存取和读取记录，对应日语分别为セーブ和ロード。战斗中无法自由存读档，当玩家想保存进度时需打开菜单选择“タイトルに戻る”存一个中断记录，此时强制返回标题画面。该中断记录可反复读取，不会因为读过一次而消失。

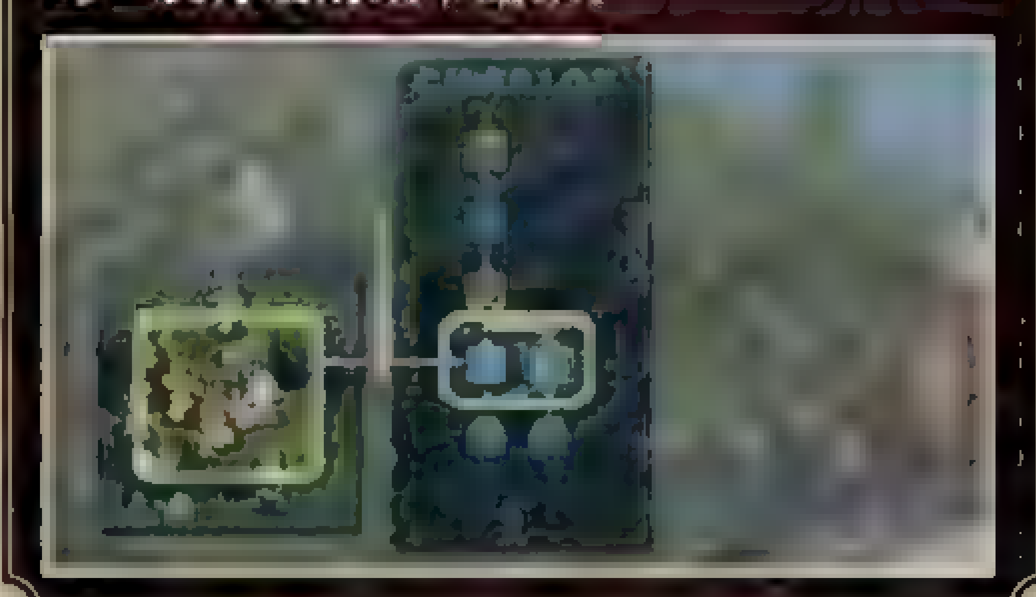
## SELECT的提示功能

在游戏中将光标移动到选项上，可在屏幕的上方看到该选项的提示信息，但并非菜单里的所有地方都可以用光标对准，想要知道这些参数的具体作用，可在游戏中按下SELECT键，这样所有参数的前方都会出现一个小亮点，这时便可把光标移上去查看了。该功能尤其在角色的“编成”画面能起到良好的作用。

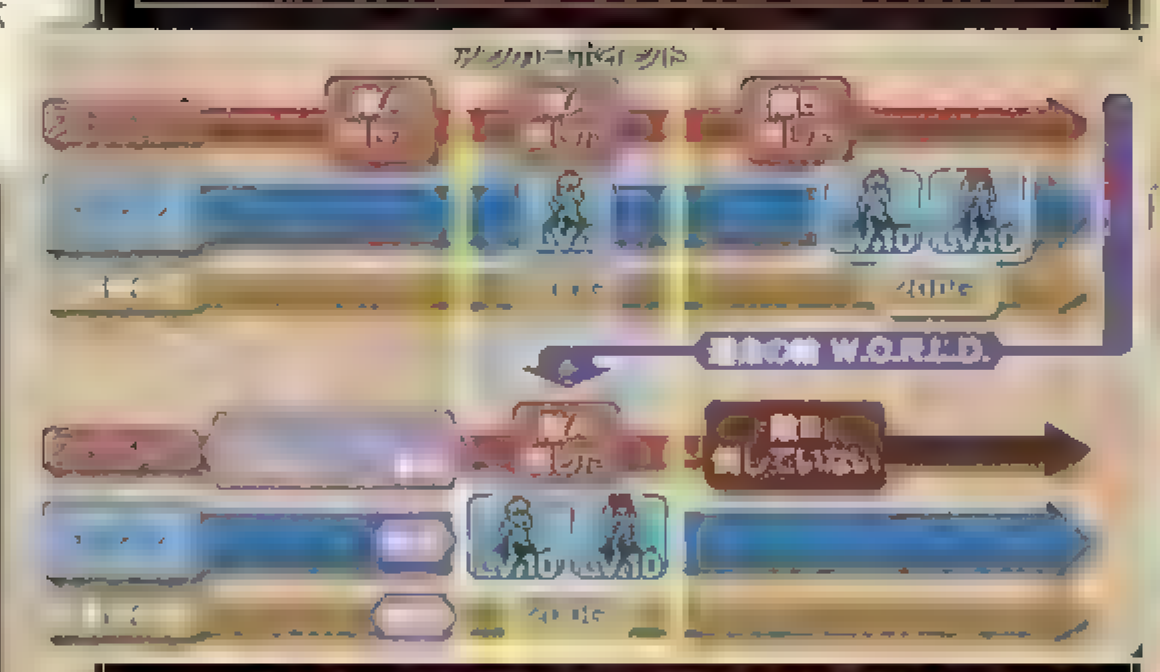



## 命运之轮 战车

战斗中，系统最多可记录玩家往前数50步以内的行动。在轮到我方单位行动时，玩家可按L键启动“战车”（C.H.A.R.I.O.T），这样就可以让战场局面返回到前50步里的任意一步。在战车启动画面中按下△键可查看敌我双方每一次行动的细节结果。



## 命运之轮 世界




这是游戏通关后可以使用的另一项新系统。使用“命运之轮 世界”能返回已经历剧情的特定点，这些点被称为“抛锚点”。每一章都设置了若干抛锚点，玩家可以在“ウォーレンレポート”里的“命运之轮 W.O.R.L.D”里确认其位置。在选择了抛锚点后，游戏的流程会返回该点所对应的剧情或战斗，玩家可在当前继续游戏。使用了该功能后，玩家各职业的等级、持有道具、金钱等情报并不会返回抛锚点时的水准，而是保持在当前最高的状态。但是由于剧情回到了前期的抛锚点，该点后面流程所挟带的情报会一并消失。

## "命运之轮 世界"所不影响的机能

随着流程解开的各种机能不会因为选择抛锚点而消失。如果玩家进入了别的剧情分支，原先的路线并不会被抹掉。但如果玩家在同一条路线上反复打相同的关卡，那么系统将以最后一次打过该关卡的资料为标准。不受影响的机能具体如下：

### 完全革新的战斗系统

[illegible]

1. "命运之轮 战车"的使用。
2. "AI"指令。
3. 特殊战斗的发生。

[illegible]

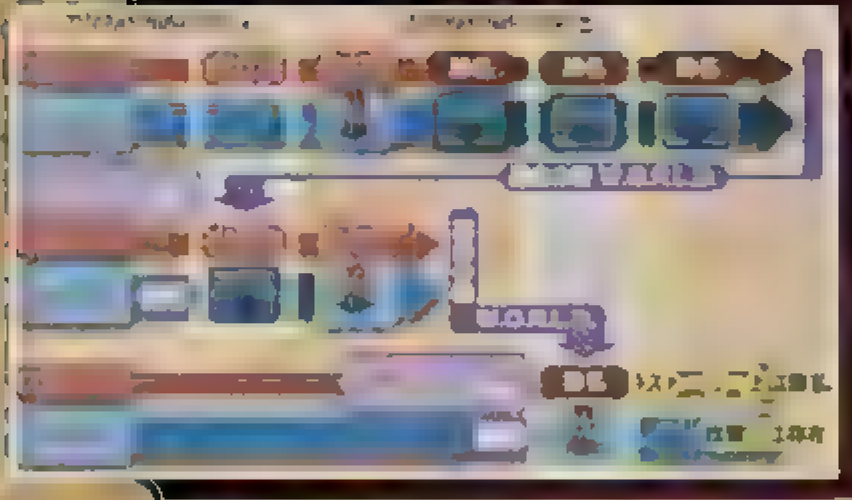
1. 道具合成的使用。
2. 商店的陈列商品。

[illegible]

1. 称号。
2. 歌姬谱面。

## "命运之轮 世界"的矛盾

各抛锚点上都保存着玩家通过时的资料，与流程相关的我方单位的状态也同样被保留，这样就带来了可能出现矛盾的局面。比如，当玩家移动到一个抛锚点时将某名队员A从队伍中除名，而如果之后你再次用"命运之轮 世界"返回到该抛锚点，即便队伍里有A角色，A角色也会显示为除名状态。



## 世界地图上的操作

在世界地图上可进行移动和队伍编成的操作。

### 主指令

将光标移到主角身上按下○键，世界地图上会出现能使用的主指令。"编成"和"ウォーレンレポート"这两个指令在各个据点或城镇都能看到，位于非据点的城镇时则会追加"ショップ"（商店）指令。商店里能购买各种道具，雇佣队员以及进行道具合成。我方队员的总数不得超过50人。

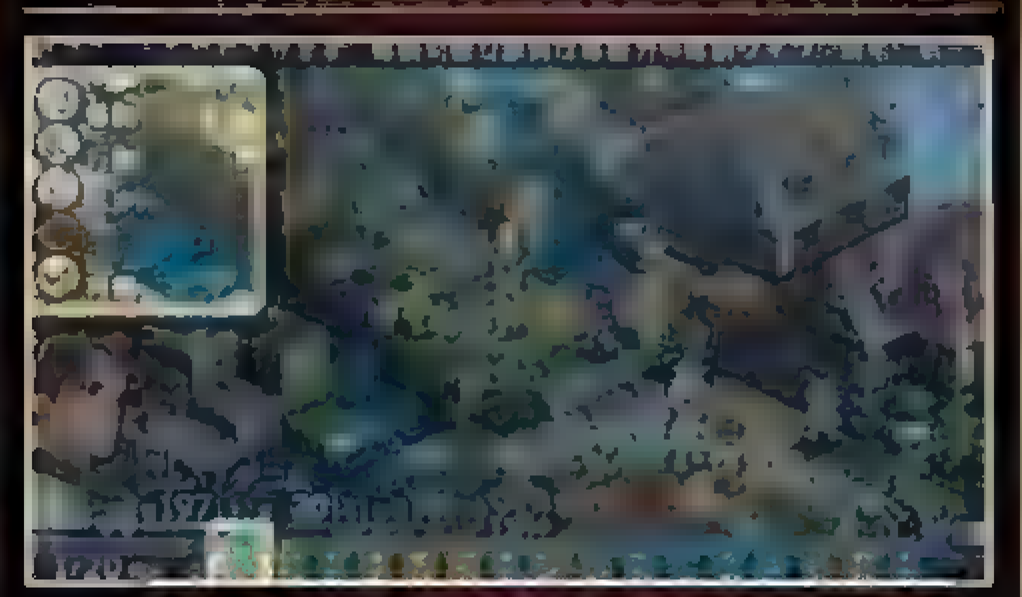
## 多个关卡构成的据点

一些较大的城堡往往拥有多个小关卡，玩家需要将这些小关卡都打穿才算过关。每打完一个小关卡是可以记录的，为保险起见强烈建议玩家不要偷懒，勤记录。

## 出击小队编成

在进入战斗前，系统会要求玩家先选择出击的单位，这些出击的单位统称"出击小队"。出击小队人数的上限为12人，不同的关卡在上限上有所区别。在出击小队编成画面可确认战斗的胜利与失败条件。"ユニット"一览里可实行与世界地图相同的"编成"指令，能更换角色装备和技能、习得魔法、转职、确认道具等等。

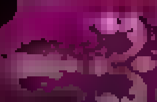
# 战斗的进行方法



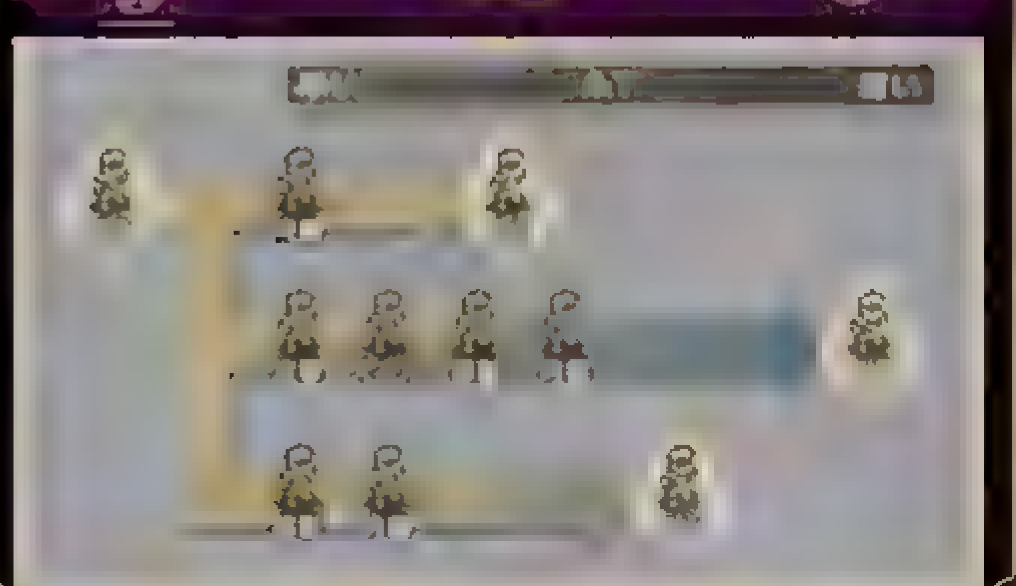
战斗开始后，由WT（WAIT TURN）值最小的单位率先开始行动，不分敌我。行动顺序被称为AT（ATTACK TURN）。当轮到我方某个单位的AT时，玩家可对其下达移动、行动、技能等指令。把光标移动到轮到AT的单位上，按下○键，就会出现指令画面了。在敌方行动时玩家是无法操作的，如果此时想确认当前关卡的地形等情报，可按下△键介入操作。

## AT

各单位在AT时，移动、行动和技能（スキル）指令每个只限使用一次，顺序不限。需要注意技能里有不少会对移动和行动产生影响，可事先考虑一下是否需要先以技能辅助。"移动"指令实行结束后，只要玩家不执行其他指令或待机，按×键可返回移动前的位置。



## WT



战斗时比较敌我全员的WT值，按数值从小到大的顺序行动。WT值由每个单位的基本值、装备的重量、单位的职业和前一次采取的行动来决定。

## 装备的重量

装备各自的重量以"WEIGHT"表示，武具越重（WEIGHT值越大），WT值也会相应变大。因此在选择装备时不仅要看它的攻防能力，也要考虑该装备对角色WT造成的影响。

### 职业

每个职业都有各自基本的WT值，同一名角色在转职为不同职业时，WT的数值亦会上下变动，影响行动顺序。

### 前一次指令

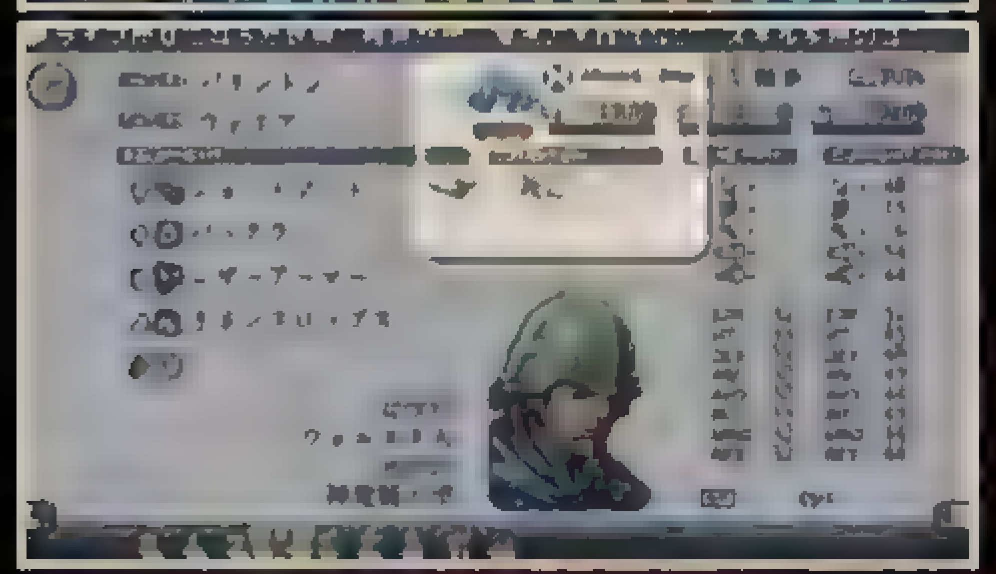
角色每一次采取的指令会对接下来的WT产生影响。移动距离越短，下一次WT值越小（即行动间隔越短），移动距离越长，下一次WT值越大（即行动间隔越长）。至于"行动"和"技能"这两项，装备、魔法和技能都有各自的WT值，使用过它们后，对应的WT值会加算到下一次行动的WT上。

### AT的把握

在战斗时屏幕的下方会显示敌我双方的AT，越靠近左边的单位越先行动，由此可预读战场上可能出现的局面。想确认全员行动顺序时可按下△键显示战斗菜单一览，在"ユニット并べ替え"一项按AT顺序排列所有单位，即可知道行动先后。

# 单位的战斗不能与死亡

本作中，我方单位在HP消耗完后会进入"战斗不能"状态，此时角色的头上出现数字，以后每次轮到该角色的AT，则数字会-1，减到0时则判定该角色离开战场。离开战场的角色在本作中不会像原版一样直接消失，而是扣除一颗心，只有当该角色的心数完全扣光时



才会判定为死亡，从此再也无法参加战斗。玩家可对其实行“除名”操作，或将该角色的技能继承给其他单位再从部队里撤去。

## 角色的移动

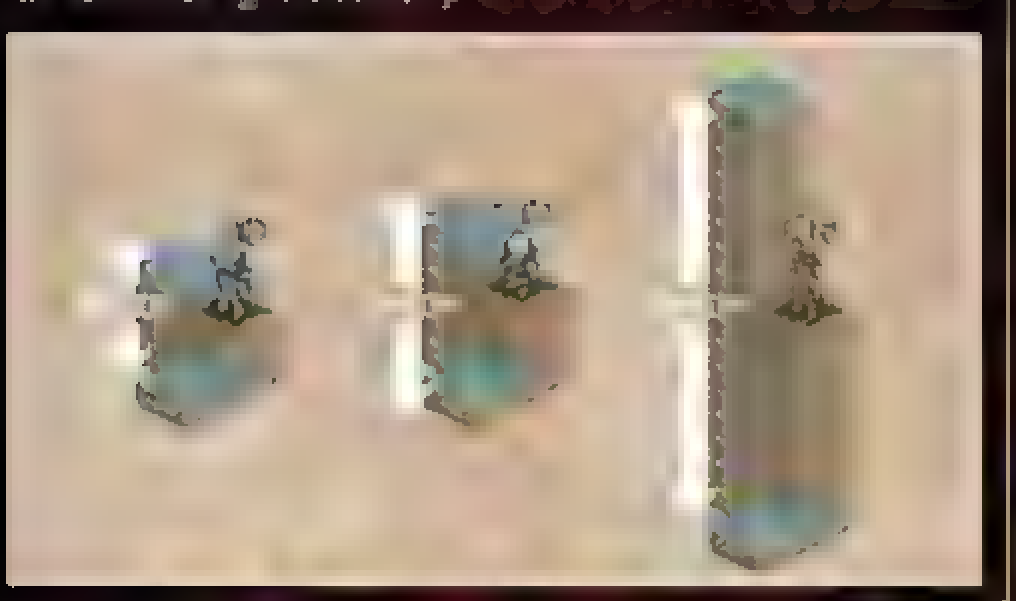
各职业的移动范围和能上下的阶梯级数均有差别，单位身上设定的技能也会影响到移动距离。

### 跳跃

角色可隔空跳跃一格距离，不过跳跃后的地点不能比原来的落脚点高。

### 阶梯

根据单位的移动方式，所能攀登和下降的阶梯高度各有差别，有时也会出现下降到某个地点却无法再返回的情况。“钝步”单位可攀登一级阶梯、下降两级阶梯；“轻步”单位可攀登两级阶梯、下降三级阶梯；“飞行”单位无视攀登和下降限制。



## 战果预想

采取攻击行动时，把光标移动到敌方目标身上，会显示出战斗的预想效果。图中左侧显示的是预计伤害值，右侧的是攻击命中率，在展开行动前先浏览一下该预想结果，避免因为属性被克制而做出无谓的行动。

## HP、MP、TP

HP是角色在战斗中的血量，受到攻击会减少，可通过道具或魔法来回复。MP是使用魔法时的必要点数，TP是使用技能和必杀技时的必要点数。MP和TP在战斗初始的数值都是0，所以一开战是无法立即使用魔法和技能的。消耗MP较多的魔法、消耗TP较多的技能和必杀技通常比较强力。

### MP的增加方法

随着WT的慢慢减少而一点点增加，部分特殊技能（如“冥想”）以及道具也能回复MP。

### TP的增加方法

除了随WT的减少而增加外，单位攻击敌人和遭到敌人攻击时都能积攒TP。

## 如何使用魔法

魔法首先只能由一些固定职业，如“ウィザード”、“ウィッチ”方可使用。而一个魔法单位从习得魔法到能正式使用需要经历一系列的流程。

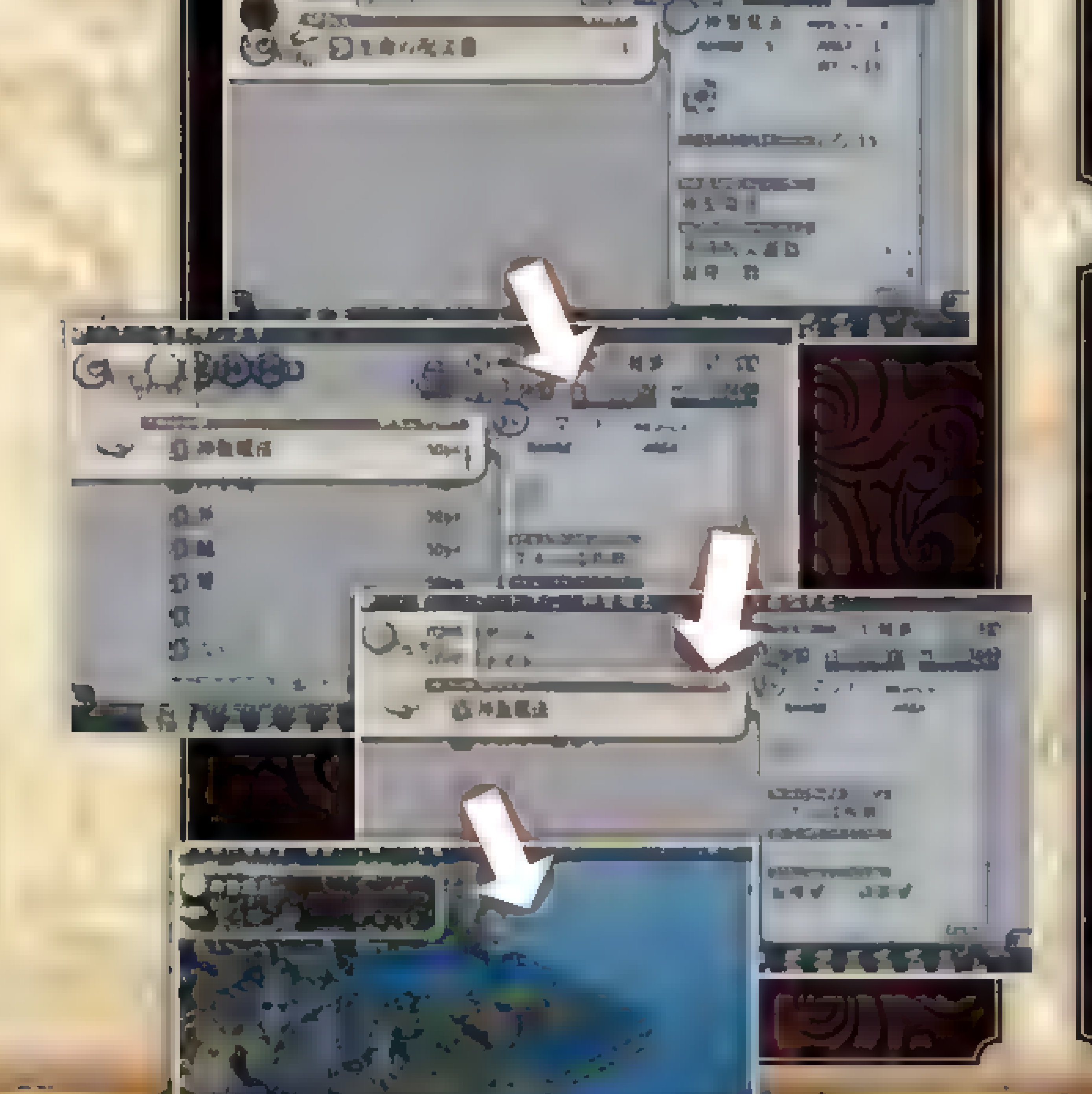
### 步骤一：魔法的习得

习得魔法首先要获得咒文书，当玩家持有咒文书时，在编成菜单下选择某角色“魔法”内的“习得”指令，可让他/她学会此咒文书对应的魔法。在战斗中使用咒文书也可以学会魔法。习得魔法时需注意单位的职业和等级是否符合魔法的要求。

### 步骤二：装备技能指令

在习得魔法后，还必须学会该魔法所对应的技能指令，才能真正在战斗中使用出来。光是习得指令还不够，玩家还要给单位装备上该指令。技能的习得和装备分别为编成画面“スキル”的子菜单下找到“习得”和“セット”两个指令。

在明白以上两个步骤后，以神圣魔法“ヒール”为例讲解如何才能使用该魔法：1.获得咒文书“生命の咒文书”；2.在编成的“魔法”一项里找到“习得”，选择“生命の咒文书”，让角色学会“ヒール”；3.在编成的“スキル”一项里找到“习得”，学会“神圣魔法”技能；4.依然是在编成的“スキル”一项里找到“セット”，将“神圣魔法”技能设置到角色身上。



## 如何使用消耗品

战斗中使用回复HP、MP等消耗品，需借助单位“行动”指令下的“アイテム”来完成。消耗品位于我方全角色的共同储藏栏里，携带上限不得超过99。如果在战斗中拾取了道具使得数量超过99，多余的道具会自动置换成金钱。

### 高性能的消耗品

部分性能较高的消耗品需单位拥有“消耗品使用”的技能才能使用，该技能有1～4共四个等级，等级越高能使用的上位消耗品越多。每种道具对应的必要技能可在编成画面的“アイテム”一览下查看。

## 异常状态

游戏中有各种异常状态，其中不利的异常状态注意要以各自对应的道具回复。各种魔法可能引起的异常状态如下：

| 魔法 | [illegible] |
|---|---|
| 风 | 睡眠 |
| 地 | 石化、スロウ |
| 火 | 近接攻击ダウン |
| 水 | 毒 |
| 雷 | 麻痹 |
| 冰 | ヘヴィ |

其中风魔法引起的睡眠和地魔法引起的石化均能对敌人有很好的限制作用，可优先让法师习得。当然反过来对我方也具有相当威胁，需携带对应的道具来解除。

## 属性和耐性

装备和魔法的攻击分成“攻击型”、“元素型”和“神族特攻”三种，每个防具都有对这三项参数的耐性。在受到攻击时，装备针对该攻击耐性高的防具能减轻受到的伤害值。

### 攻击型

分打击、贯通、切断三种，各自都有对应的耐性。

## 元素（エレメント）

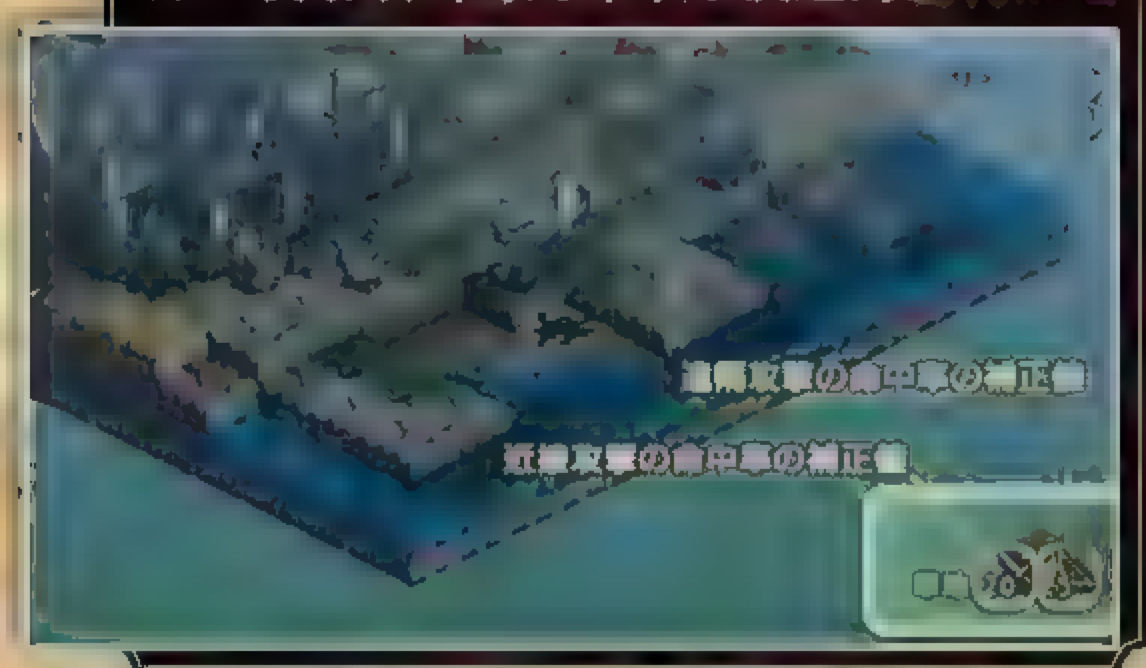
风、土、雷、水、火、冰、光、暗共计8种，各自都有对应的耐性。

### 种族特攻

游戏中存在九种种族特攻，分别是：人间系、魔兽系、爬虫系、龙系、圣灵系、恶魔系、精灵系、死灵系、人形系。

## 地形效果

在战场上将光标移到角色身上或空地，可查看该格子对应的地形情报。地形情报拥有两个数值，左边的是对近接攻击的命中率补正值，右边是对远隔攻击的命中率补正值。数值越大，在该地形上发动攻击时的命中率便越高。




## 经验值与技能点

战斗后的经验值和技能点是给出击小队的全体队员分配的，是一个总值，划分到细处的分配规则如下：

### 经验值

一场战斗的经验值由当前关卡的基本经验+杀死敌人的追加经验组成，总经验值根据战斗结束后我方生存单位对应的职业分配，哪个职业对应的生存单位多，分得的经验值就多。

### 技能点（スキルポイント）

根据我军战斗中采取的行动取得的技能点，战斗结束后我方的每个生存单位平均分配。

### 注意僵尸单位（ゾンビ）

我方如果派僵尸单位上战场并且存活到最后，僵尸单位会按照上述两条分配法则占有一定经验，但实际上这部分经验只会白白消耗，加不到僵尸的头上。

## 职业等级

本作中职业的等级不以单位个体，而是以整个军队为单位计算。比如当战士（ウォリアー）的职业等级达到7时，我军的全部战士都会保持在7级，包括刚刚雇佣的新战士在内。

## 单位的装备

每个单位最多能装备五种武具，这些武具拥有一定的装备限制。

### 左右手

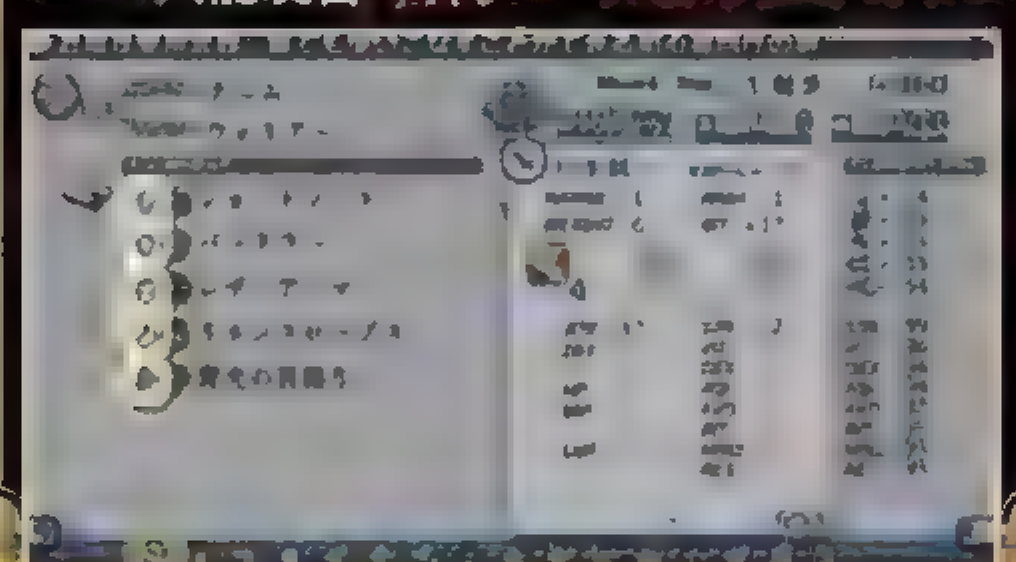
武器和盾牌装备在手上，注意双手武器需要消耗两只手的空位，即装备了双手武器就无法装备盾牌了。

### 防具

从头、身体、腕、脚4个部位的装备中任选两种装备。

### 装饰品

只能装备一种。

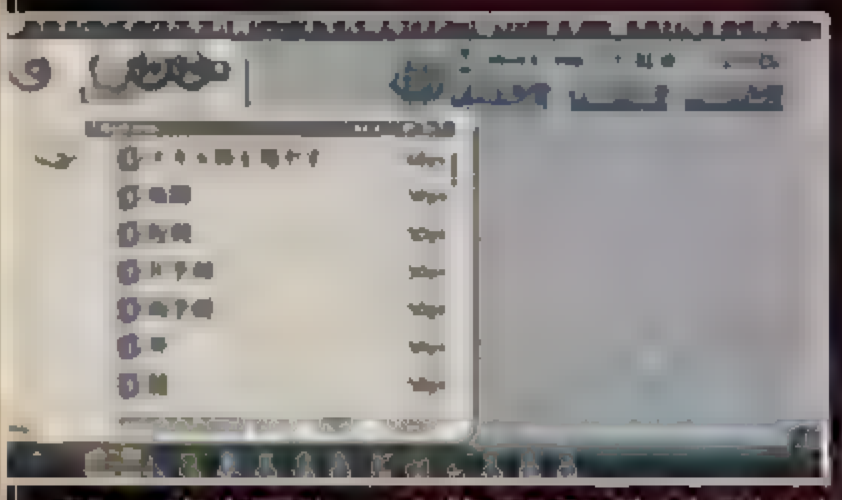


## 编成

编成指令可让玩家确认我军所有单位的情报、对单位的魔法、技能、装备进行编辑等等。在编成的单位一览画面用光标选中角色，按○进入此角色的详细画面。此外，在单位一览画面下按△，会切换表示为职业一览，可帮助玩家把握各职业的等级和更多详细情报。

## 技能

各角色取得的技能点可用来学习技能。各职业能学会的技能不尽相同，但其中有一些技能在学会后能与其他职业通用。技能的设置个数可通过“スキル粋を増やす”来扩容，但上限不得超过10个。一部分技能在战斗中使用可提升熟练度，武器技能在升级后能令角色学会该类武器的固有必杀技。技能分指令型、支援型、动作型和特殊型4大类，详细如下：



### 指令型

设置后可在角色的“行动”指令里看到，如技能“神圣魔法”等。

### 支援型

只要设置在角色身上就能永久发挥出效果，如变更移动类型、永久增加攻击力等。

### 动作型

设置后在角色的“スキル”指令里看到，发动需要消耗TP。

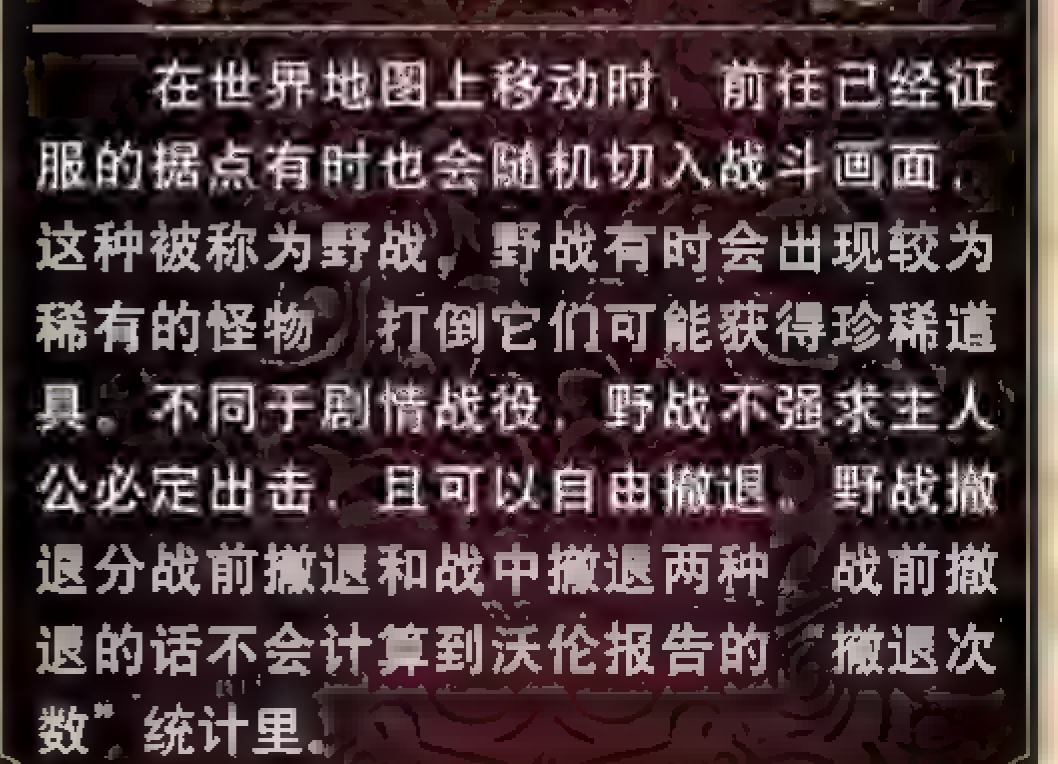
### 特殊型

种类限定技能。

# 补充篇

## 沃伦报告（ウォーレンレポート）

将迄今为止发生的重要剧情、登场人物资料、岛上的新闻等信息记录在案。不同于一般游戏里的收集图鉴，沃伦报告本身也是游戏的重要组成部分，一些特殊事件只有在这里能够看到，而部分隐藏关卡也需要阅读过此处的新闻才会出现。

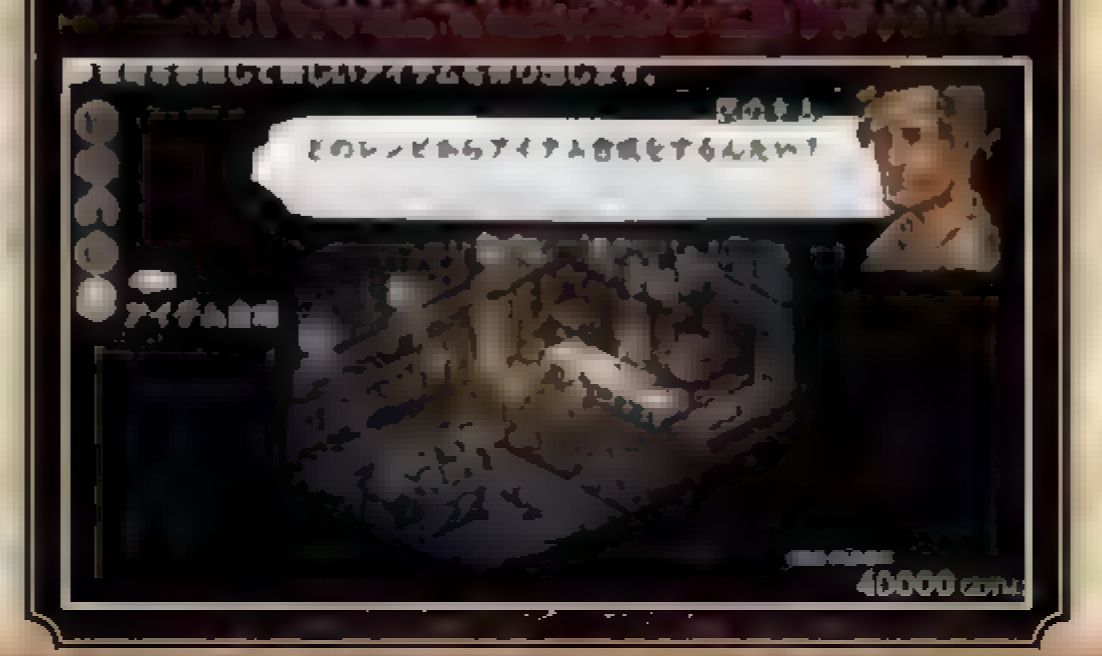


## 野战

在世界地图上移动时，前往已经征服的据点有时也会随机切入战斗画面，这种被称为野战。野战有时会出现较为稀有的怪物，打倒它们可能获得珍稀道具。不同于剧情战役，野战不强求主人公必定出击，且可以自由撤退。野战撤退分战前撤退和战中撤退两种，战前撤退的话不会计算到沃伦报告的“撤退次数”统计里。

## 道具合成

从第二章开始，玩家就可以在城镇的商店里合成道具。合成出的装备比普通版的性能要好，是高级装备和高级消耗品的重要来源。合成的必要道具有菜单（レシピ）和素材两样，菜单相当于制作某一大类道具的许可证，和素材不



同，不会消耗。“XX+1”类的装备不但攻击力高，而且附加异常状态效果，非常强，建议积极制作。

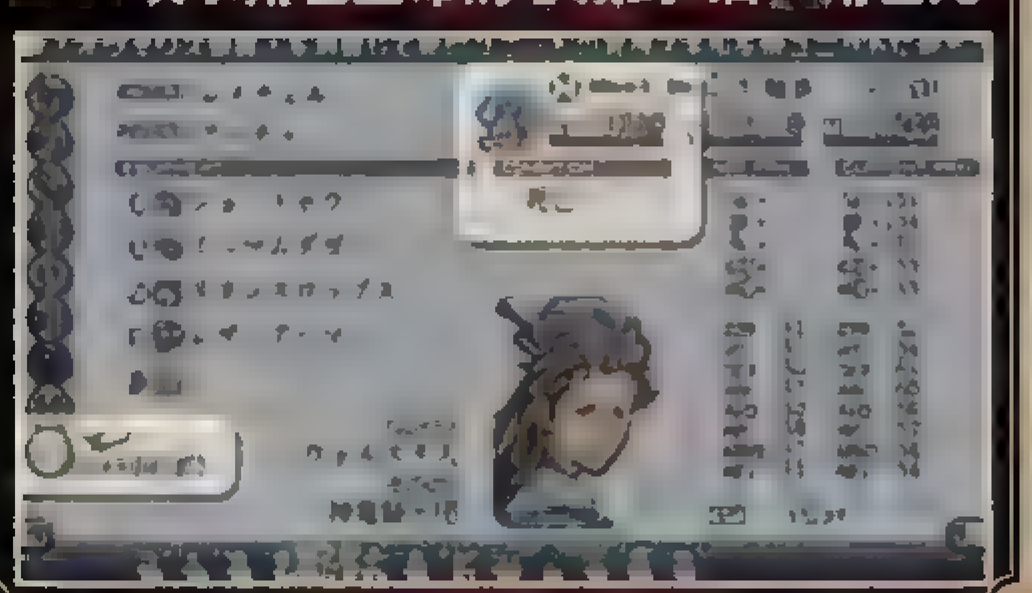
此外，道具合成有一定的成功率，一旦失败会白白浪费素材。这里建议玩家在合成前先存档，万一失败就读取记录重来。随着流程的进行，合成的成功率会略有上升。有时，玩家会发现明明自己素材充足却无法合成，这是因为某样素材可能装备在了角色的身上，要事先卸下来。

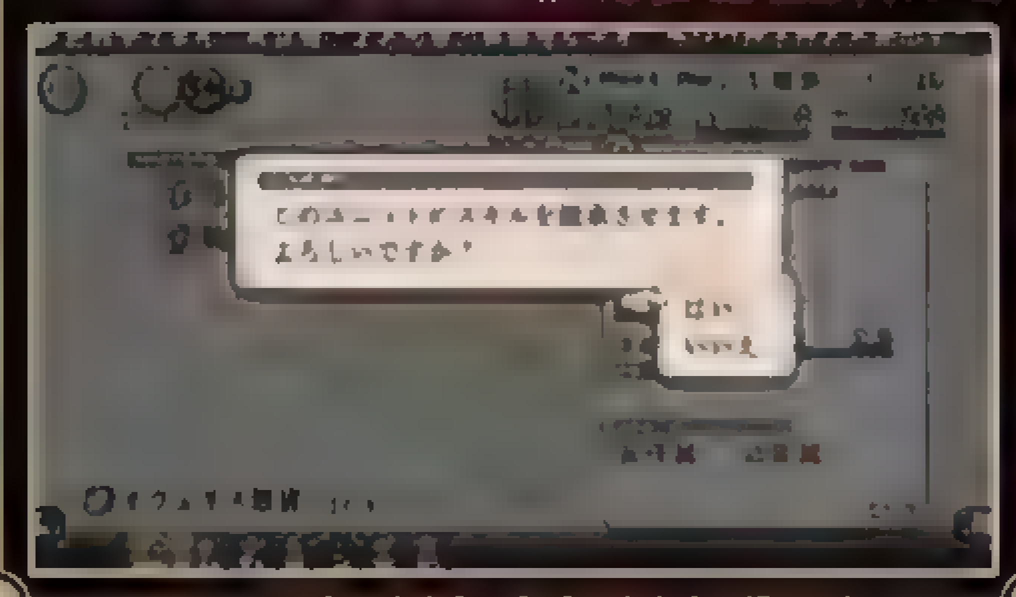
## 菜单入手方法一览

| 菜单名 | 合成种类 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 近接武器炼成书Ⅰ | 序盘・强化近接武器 | 2章商店 |
| 近接武器炼成书Ⅱ | 中盘・强化近接武器、バルダー系 | 3章商店 |
| 远隔武器炼成书Ⅰ | 序盘・强化远隔武器 | 2章商店 |
| 远隔武器炼成书Ⅱ | 中盘・强化远隔武器、バルダー系 | 3章商店 |
| ゲルゲの口传书 | 附加状态异常的吹箭 | 2章剧情地图上的标的 |
| 防具炼成书Ⅰ | 序盘・防具 | 2章商店 |
| 防具炼成书Ⅱ | 中盘・防具、バルダー系 | 3章商店 |
| 装身具雕金技法书Ⅰ | 装饰品 | 2章商店 |
| 装身具雕金技法书Ⅱ | 装饰品 | 3章商店 |
| 矿石・金属精炼技法书 | 矿石・金属素材 | 2章商店 |
| 魔石・宝石加工技法书 | 魔石・宝石 | 3章フィダック城南的标的 |
| 木材加工技法书 | 木材素材 | 2章商店 |
| 生地・织物生产技法书 生地・织物素材 | 2章商店 | |
| 医药品调合书Ⅰ | 回复アイテム | 2章 |
| 医药品调合书Ⅱ | 回复アイテム | 3章 |
| （各武器）炼成古文书 | — | フランパ大森林的标的（随机出现） |

## 技能继承

表示角色生命的心减到0后，角色死亡。但是他/她可以把至今学会的技能让其他角色继承。在编成菜单中选择死亡的角色，能看到“スキル继承”指令。执行该指令需要消耗“オヴェリス银货”。执行指令并选择要继承的角色，就能获得死亡角色的所有技能了。当然，如果死亡角色本身没有技能，那也自然无法执行这条指令。





## □+方向键的操作

□+方向键的组合能实行多种便捷操作。

| 场合 | [illegible] |
|---|---|
| 菜单画面 | □+↑/↓翻页，□+←/→切换情报窗口的内容 |
| 世界地图 | □+↑扩大地图，□+↓缩小地图 |
| 战斗地图 | □+↑扩大地图，□+↓缩小地图 |
| | □+←/→变为俯视视角，此时可用←/→来旋转地图。 |
| 剧情 | 当对话有两页以上时，□+↑可查看前一页的对话 |
| 沃伦报告 命运之轮 | □+↑扩大，□+↓缩小。 |
| | 在时间线上，□+←/→分别前往前后两个章节 |

## 官方截屏

按下START+R键可自由截屏，截图保存在记忆棒里，玩家可以在系统指令的“スクリーンショット”里查看。

## 角色的面向和攻击命中率

攻击时，根据攻击方位与被攻击对象的位置，命中率会发生变化。如图所示，当主角攻击敌兵正面时，命中率只

有67%，侧面则有82%，而背面高达97%。反过来说，如果我方正对敌方时被攻击，回避率也相对较高，该系统需要好好利用。当角色的行动完结时，注意尽量不要把背面暴露给敌人。

## 攻击限制

本作中的地形要素非常重要，高低差往往会造成某些攻击失效，下面就近接和远隔两种攻击来说说地形对攻击的影响。

## 近接攻击

剑、斧等近接武器不仅能攻击水平方向，临近的上下方向也在攻击范围内。如果武器的RANGE是1，那么就可以攻击到上方2级台阶、下方3级台阶的敌人。浮游系和怪物系的单位能往上方再延伸1级台阶。

## 远隔武器

远隔武器按投射物的轨道分为弓和弩（ボウガン）两个系。弓系的攻击轨道为抛物线，只要没有太高的墙壁阻挡，基本上可以精准地打到射程内的任何敌人，"投石"也属于弓系。弩和忍者的手里剑的攻击轨道为直线，如果轨道上有其他单位阻挡（不分敌我），攻击会被阻挡单位承受，而无法打到预定目标。

## 必杀技

为角色装备上武器学技能，并以对应的武器在战斗里攻击，可提升该武器技能的等级。达到一定等级可学会此类武器对应的必杀技。必杀技需要消耗TP，且必须在装备了武器技能时才能发动。武器技能等级越高，必杀技的威力也越大。

## 击退（ノックバック）

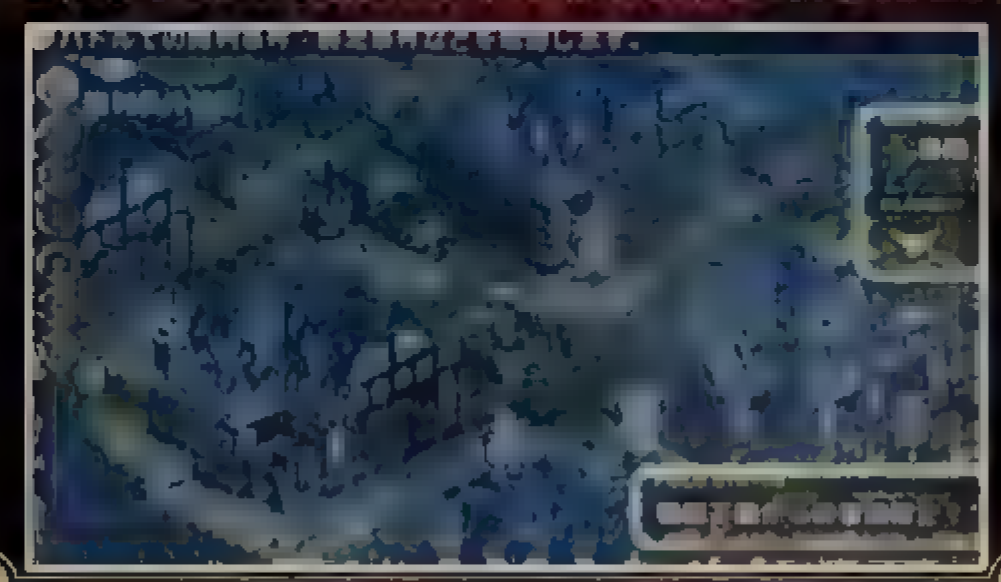
单位在遭到攻击时，有时会被打得向后退一格，这种情况称为"击退"。击退一般发生在武器攻击会心一击时，而装备特定的"ノックバック"系技能或武器，也能一定几率发动。如果被攻击单位背后有其他单位或阻碍物，那么因为空间原因必定不会被击退。盾的击退几率比武器要高一些，如果玩家想把敌人打落到悬崖下面，不妨使用盾牌攻击。

## 天气的影响

战场上的天气影响攻击的命中率和移动，天气不好的时候武器命中率较低，如果地形是湿地，而恰逢雨雪天气，移动也会更为困难，大雨和大雪带来的影响更大。

## 战场的状态情报

在战场上按START键打开系统指令，可确认战场的相关情报。如图右边的小窗所示，从上到下依次为天气、元素和战场规则。天气有5个阶段的变化；元素则根据场上的魔法和技能的使用变动，同时也影响魔法和技能的效果；战场规则是这场战斗的限制，比如截图里的规则是“禁止复活战斗不能的单位”。



## 宝藏

战场上在特定的位置待机，有可能从地面发现道具。有些宝藏隐藏得较好，比如草地或雪原里，需要先用火系魔法清除杂草积雪才能发现。

## 敌方单位的说得

在战斗中使用“说得”和“调教”指令，能让敌方单位归降。说得的成功率受距离、忠诚度和HP的影响。距离较远时，即便发动“说得”对方也会置若罔闻。忠诚度越低，说得的可能性越大。此外要尽可能地削减敌方HP，以1/10左右为佳，这样可提高成功率。需要特别注意的是，如果说得失败，敌方单位的忠诚度反而会上升，变得更难说得，因此要尽可能一步到位。习得对应对方种族的“XX学”也能令说得的成功率提高。

### 说得系指令的对象及习得职业

| 指令名称 | [illegible] | 习得职业 |
|---|---|---|
| 说得・人间系 | 所有人型职业，ホークマン | クレリック、ルーンフェンサー、ナイト等 |
| 说得・爬虫类系 | リザードマン系、ラミア系 | ウィザード、ウィッチ等 |
| 契约・圣灵系 | ディバインナイト | クレリック、プリースト等 |
| 契约・精灵系 | フェアリー | ローグ等 |
| 调教・魔兽系 | グリフォン、コカトリス、サイクロプス、オクトパス | ビーストテイマー |
| 调教・ドラゴン系 | 龙系、ヒドラ | ビーストテイマー |
| 制御・人形系 | 人形系 | ウォーロック、セイレーン |
| 支配・死灵系 | 死灵系 | ネクロマンサー |
| 恶魔系 | グレムリン、オーク | リッチ |

## 战利品

打倒敌人后会出现道具袋或塔罗牌。塔罗牌的取得必须让我方单位移动到上面并待机，取得时角色的能力还会根据牌的种类发生升降。道具袋的取得比较方便，只要没有被敌人捡去，放在战场上留到最后，过关时系统会自动帮忙清算。

## 战斗结束发生的事情

战斗结束不但能获得经验值、技能点，场上未收集的道具袋自动清算，有时还会发生角色的加入或叛逃。在战场上成功说得的敌人会加入我方，而忠诚度很低的角色也有可能离队。当玩家发现战斗结束时有队员开始抱怨，说明此人有叛逃的迹象，接下来就注意不要多杀他的同族。

## AI指令

通过设定AI可令我军单位自动行动。能够设定的AI有：积极攻击的"アタッカー"，专心防守的"ディフェンダー"等6种。想放弃委托AI而自己手动控制时，可选回"手动"一项。

## 踩着怪物移动

战斗中，玩家可以控制角色拿我方怪物当踏脚石。怪物的实际身高是3级阶梯，任何种类都没有分别，利用这一点，就算是高3级、宽2个格子的沟也能如履平地了。

## 死灵的假死状态

骷髅、僵尸一类的死灵系单位，在变为战斗不能状态时会倒下，同时头上显示倒计数。不过当计数变为0时，死灵单位不会像战斗不能的角色一样从战场消失，反而会重新复活，再度投入战斗，非常麻烦。对付假死状态可以用特殊的魔法或技能把它们的尸骸预先消灭。神圣魔法虽然是回血技能，但对死灵系却具有攻击效果，这点依然是不分敌我的。

## 能破坏的障碍物

战场里的部分障碍物是可以破坏的，将光标移到这些可破坏的障碍物上，屏幕会显示出它的HP。虽然并非一定要破坏它们，但有时破坏后也会对战局产生有利影响。

# 流程攻略

本作有L、N、C三条路线，分别代表秩序、中立和混沌，注意新角色ラヴィニス只有在L路线才会加入。三条路线的进入方法如下：

**L路线：**第一章在バルマムッサの町面对レオナール的提问选择“……わかってます”，今后固定为L。

**N路线：**在第二章先走C路线，在アルモリカ城回答レオナール的问题选择“确かに争ってる场合じゃない”。

**C路线：**第一章バルマムッサの町对レオナール的提问回答“……马鹿なことはやめるんだ！”，第二章在アルモリカ城对レオナールの提问回答“それは绝对にできない”。

## 第一章

### 仆にその手を汚せというのか

#### 港町ゴリアテ

这场战斗中玩家只能操作主角德尼姆（デニム）进行一次行动，随便动一下就可以了，之后会发生剧情结束战斗。

#### アルモリカ城

城里有两场战斗，不过此时玩家依旧只能操作德尼姆一人行动。同行的骑士们能力很强，玩家操作的主角基本没有出手的机会，因此也不要在战场添乱了，老老实实看骑士们表演吧。剧情后组建骑士团，之后获得30000元的基础资金以及加入各种基础职业士兵各一名。

#### ダインマウスの丘

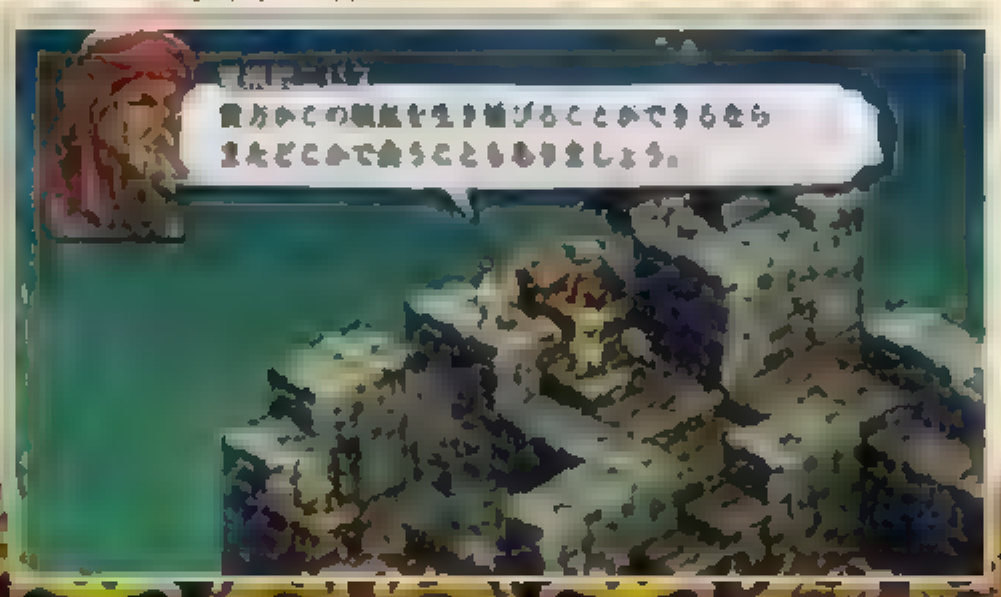
战前记得给魔法师学会并装备上可使用对应魔法的技能，否则魔法师是无法在战斗中使用魔法的。战斗开始后翼人卡诺普斯（カノープス）会前来援助，作为正式战的第一场难度不高，途中翼人会教玩家基本战术，那就是各个击破。只要干掉对方的魔法师就能完成战斗了，敌人的部队实力也比较弱，我方还有卡秋娅（カチュア）这个得力的回复职业，此战没有任何难度。战斗结束后翼人加入队伍。

## クリザロー町

稍微有点难度的关卡，这一关里神父普雷桑斯（プレザンス）为电脑操控，并且一开始身处的位置十分不利，因此我们要立即南下救援。敌人中有不少不死单位，这些敌人被打倒后会暂时停止行动3个回合，之后就会复生继续战斗。目前可以使用除灵魔法《イクソシズム》只有神父和卡秋娅，不过这两人都不由玩家控制，他们很可能把MP浪费到回复上，因此不能对他们抱任何希望。回复魔法可以用来攻击不死单位，负责回复的职业在本战中也有用武之地了，打倒最下方的尸术士完成战斗。如果此战神父普雷桑斯存活，那么战斗结束后他就会和莱昂纳鲁（レオナール）的两个手下一起加入队伍，如果神父死亡，那么莱昂纳鲁的手下将变成三个人。

## クアドリガ砦

クリザロー町西边的战场，此战并非流程中必须完成的战斗。进入战斗后会有选项，选择第一项，Lawful性格的同伴忠诚度增加；选择第二项，Chaotic性格的同伴忠诚度增加。这一战难度较高，可以等本章后期再来挑战。除了尸术士外，其余敌人都是不死单位，建议让回复职业都学会除灵魔法，这样可以一定程度上减轻战斗压力。此战对方居高临下，地形对我方很不利，要优先解决掉战士和女武神的不死单位，最好用除灵魔法消除它们，剩下的骷髅和幽灵威胁不大。尸术士被围攻后会使用召唤不死单位的魔法，因此队伍中一定要给主战队员配备弓箭，这样才能保证随时都能对尸术士造成伤害。尸术士HP10%以下会撤退。



## ゴルボルザ平原

敌人分成三堆，左边和上方的敌人数量都不多，先将队伍分成两队快速歼灭这两堆中防御力较低的法师和弓箭手，这样可以一定程度上减轻战斗的压力。开战后，敌方全体就会朝我们攻过来，因此一定要趁对方的包围圈未形成时先下手。对方的战士和带Target字样的目标敌人都比较耐打，最好能让翼人和女武神都学会攻击魔法，这样打起来会轻松不少。对方的回复职业会使用回复道具给自己补魔，是个潜在的威胁，可以考虑派两个行动力强的单位上去优先干掉。

## 古都ライム

进入战场后发现一位女性被敌人围攻，此时会出现选择。选择第一项为帮助女性，这样一来就必须保护女性不在战斗中阵亡；如果选择第二项则可以无视女性的死活。刚开始，敌人的龙和狂战士就会冲下来堵路口，因此战斗前必须将翼人转职为クレリック并学会回复魔法，开战后立即冲到被攻击的女性附近进行回复作业，这样才能保证她的存活。只要保证了女性的存活，剩下的就没什么难度了，龙虽然HP比较多，攻击力也较高，但命中率很低，对我方成员造成的实质威胁并不大，可以先集中力量消灭其他作战单位，最后再考虑把龙干掉。战斗结束的剧情里又有选项，建议选择第二项，可提升巴克拉姆人和沃斯塔人的好感度。

## ボルドュー湖畔

首先前往フェダーク城触发剧情，期间会出现选项，选择第一项，Lawful性格的同伴忠诚度增加；选择第二项，Chaotic性格的同伴忠诚度增加。返回アルモリカ城接受新任务，拉薇妮丝（ラヴィニス）加入队伍，之后便可以往西边进发了。战斗难度不高，威伊斯（ヴァイス）和新加

入的拉薇妮丝冲得比较快，治疗职业一定要跟上，最好多给队伍配备点远程攻击型职业，武器选择用弓，这样可以减少误伤率，争取在对方的远程职业没出手前就消灭掉。

## ゾード湿原

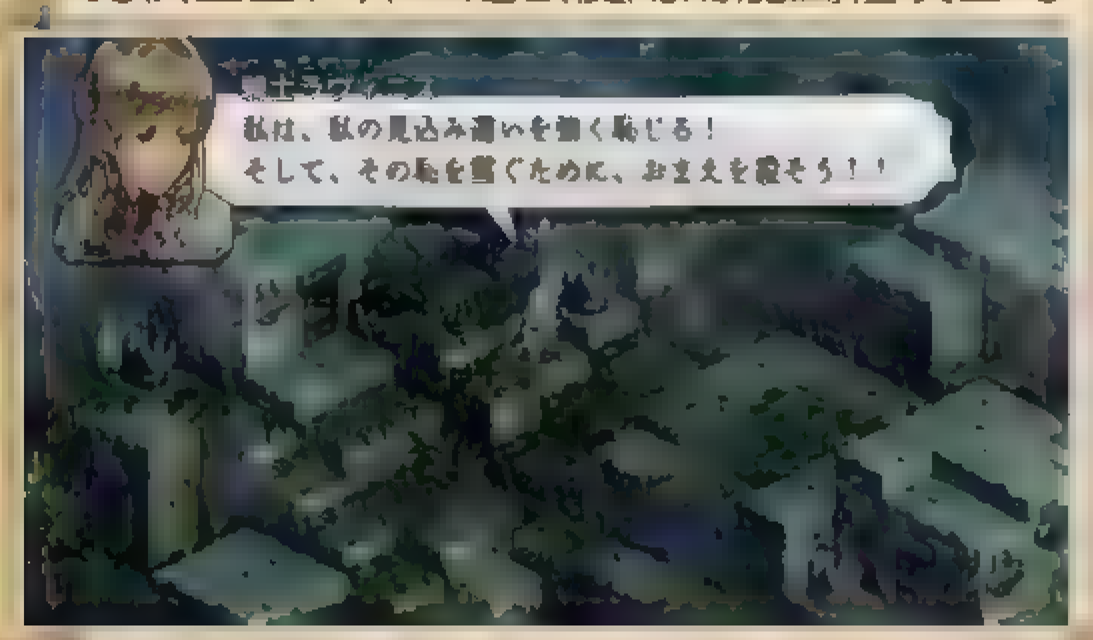
这一关的主要目标是魔兽使，一开始他就会在比较靠前的位置，迅速围攻他很快就可以完成战斗。召唤出来的两只魔兽能力比较强，还会使用威力非常大的技能攻击，因此这里建议不要等后面的部队冲上来，直接干掉目标过关。HP不多时魔兽使会撤退。

## バルマムッサの町(前篇)

非常简单的一关，敌人连法系职业都没有，再加上一开始我方就占据地形优势，一路往下冲就可以了。战斗结束后触发剧情，这里将面临一个重要的选择，这关系到今后的路线。选择第一项屠杀村民则下一关进入11A，完成战斗后转入L路线；选择第二项则进入11B，完成战斗后转入C路线。

## バルマムッサの町(后篇)

选择参加屠杀村民，之后威伊斯会无法认同德尼姆的做法，随即离开队伍，这时加尔加斯坦的增援部队赶到，主角一行负责歼灭增援部队，而骑士莱昂纳鲁则去屠杀村民。这一仗难度较高，敌人的配置比较全面，并且还会使用附加属性攻击的




魔法，再加上对方占地形优势，因此首要的目的就是迅速让队伍移动到中层较平缓的地方铺开阵型。这一关拉薇妮丝会因为无法接受公爵和德尼姆的决定而向我们发动攻击，如果想之后收服她，这一仗就必须在不杀死她的情况下将敌人全灭，难度较高，可以考虑使用睡眠魔法封住她的行动。加尔加斯坦的队伍中没有十分耐打的职业，根据具体情况逐个消灭即可，队伍中如果有3个回复职业打起来会比较轻松。

## バルマムッサの町(后篇)

选择不参加屠杀，之后骑士莱昂纳鲁和威伊斯会离开队伍屠城，拉薇妮丝也因为遭暗算脱离了队伍，而主角一行不得不留下来对抗加尔加斯坦的增援部队，敌人的配置和11A一样，而且少了捣乱的拉薇妮丝，难度降低了不少。

## 第二章（C路线）

### 思い通りにいかないのか世の中なんて割り切りたくないから

## 港町アシュトン

离开这里时遭遇袭击，来者是上一章大屠杀的幸存者阿萝塞尔（アロセール），虽然德尼姆极力辩解，期间神父也尝试说服阿萝塞尔，不过被仇恨蒙蔽双眼的阿萝塞尔此时什么也听不进去。此战难度不低，首先是地形上我方吃亏，其次对方有不少弓箭手，而领队的阿萝塞尔的职业也是弓箭手，攻击力非常高，必杀技更是可以直接秒掉我方的法系职业，如果不追求全击杀可以一开始就把攻击目标锁定在阿萝塞尔身上，几个魔法加几次远程攻击就可以结束战斗了。阿萝塞尔HP低于20%就会触发被俘剧情，但德尼姆并没有

杀死她，而是让她活下去，看清楚到底谁才是罪魁祸首。

## リィ・ブム水道

在地下水道被ザパン给发现了，这场战斗看似地形对我们不利，其实只要在原地附近布好阵型，敌人基本就是过来送死的。章鱼的防御力较高，用弓箭对其造成的伤害比较低，可以考虑用魔法来解决，也可以给物理攻击角色加上属性伤害来提高灭敌的效率。目标敌人ザパン自己会慢慢冲过来，处理得当的话，等他冲过来时两条章鱼都已经清理干净了。之后让一个骑士去吸引火力，ザパン则会使用技能后和骑士死磕，然后就用远程攻击慢慢折磨死他就可以了，HP20%以下时会撤退。

## ゾード湿原

本关的难度在于如何让阿萝塞尔不死。首先在列队时一定要让翼人出场时在左上角的位置，并且翼人的职业一定要为ヴァルタン，这样才能保证在两次行动后能给阿萝塞尔进行回复，再来需要准备5个左右“生命の咒文书”，由于ヴァルタン这个职业无法使用光系魔法，因此只有将咒文书作为回复道具来使用了。敌人大多集中在左侧，右边的几个杂兵派一个弓箭手和一个魔法师足够解决了。左侧需要派骑士或者战士顶住对方的近战职业，尽量让翼人不成为攻击目标，回复职业以最快速度奔赴前线，只要撑到至少一个主力回复职业到达阿萝塞尔的治疗范围，这场战役就没有任何难度了。

## ボルドュー湖畔

非常简单的一关，新加入的阿萝塞尔能力不错，敌人首领的职业是忍者，并且会主动冲向我方阵营，这完全就是找死的行为，只要队伍中配备3个以上弓箭手，可以在敌人主力部队还没冲过来时就解决掉忍者完成关卡。

## タインマウスの丘

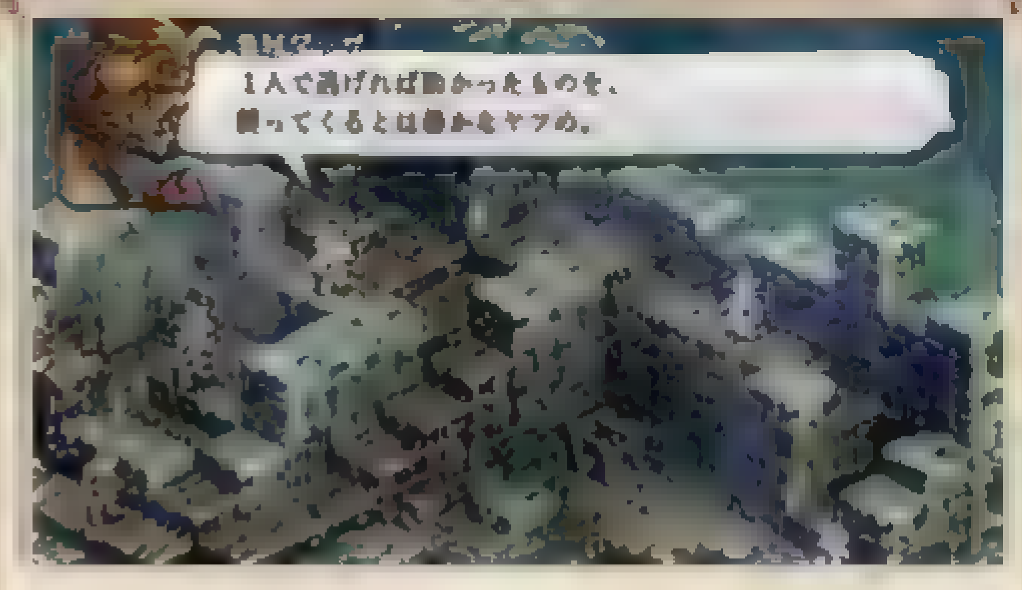
又是很有难度的一关，难点依旧在于阿萝塞尔。一开始，德尼姆、卡秋娅和阿萝塞尔被敌人包围，我方部队在后方，但是阿萝塞尔会直接冲进敌人的包围圈里，如果想要她正式加入，就必须保证她在本关存活。由于德尼姆离阿萝塞尔最近，因此可以考虑将主角换成回复职业，这样勉强可以撑到我方部队赶来。对方首领是以前的亲友威伊斯，会使用可攻击两次的技能，战斗拖久了肯定对我们不利，只要到达攻击范围内就速杀威伊斯，这样才能保证冲动的阿萝塞尔不被干掉。本关阿萝塞尔存活，过关后正式加入队伍。

## クリザローの町

比较简单的关卡，一开始我方占据地形优势，再加上强力弓箭手阿萝塞尔的加入，层层推进就可以轻松完成战斗。由于战斗比较简单，因此争取将敌人全部肃清后再解决最后的首领，可以获得不少经验和道具。

## クァドリガ砦

对我方比较不利的关卡，对方居高临下有很大的优势，而且魔法师バイアン被孤立在右上方，虽然他攻击力不俗，但面对左侧弓箭手+魔法师的组合依旧撑不了多久，而且本关让バイアン存活才能开启隐藏关卡，救出第一章遇到过的解放军成



员希丝缇娜（システィーナ）。援救バイアン依旧得靠翼人，无视地形进行移动很快就能来到魔法师身边。大部队可以原地不动，派战士或骑士引诱对方从高处下来，等对方差不多不占据地形优势时就是反攻的时候了。两只鸡蛇怪要优先解决掉，它们的必杀技会附带石化效果。战斗结束后的剧情对话里选择第一项帮助希丝缇娜，这样就会开启ダムサ砦的战场。

## ダムサ砦

又是敌高我矮的地形，依旧先在原地待机，等敌人的先头部队自己下来送死，等对方没有多大便宜可占时发动进攻。女海盗周围的卫兵不会主动攻下来，只有顶着伤害硬冲上去了。

## 港町ゴリアテ

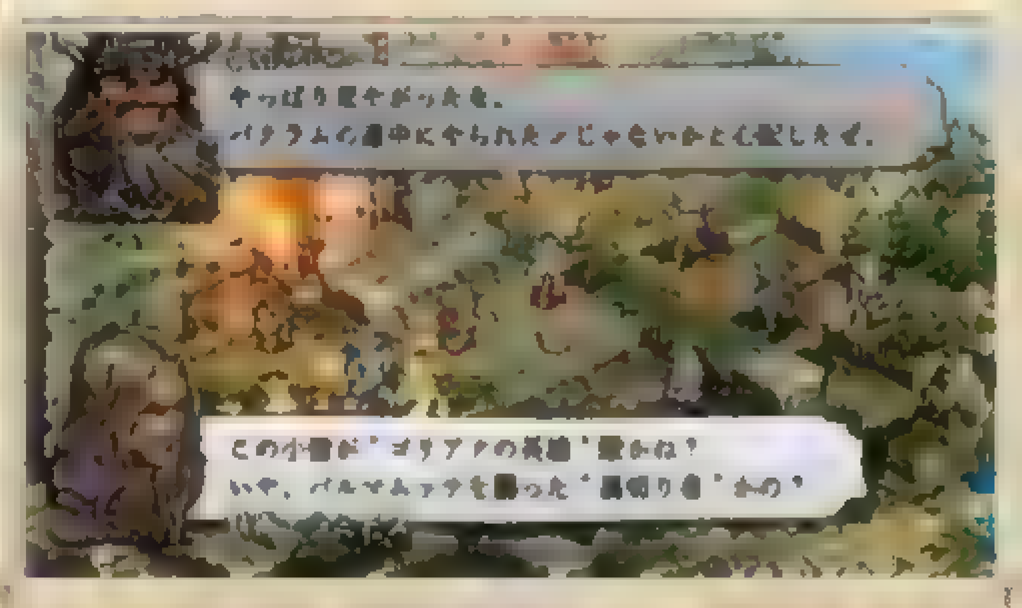
敌人的作战单位档次有所提高，不少敌人都有必杀技，战斗时要注意对方的TP蓄积量。不归玩家控制的希丝缇娜一行人冲得比较快，为了保证他们的存活，此战不能使用拖延战术。石像兵的物理防御力很高，而且还会使用必杀技，要合理利用卡秋娅的光系攻击魔法和刚刚加入队伍的强力魔法师进行歼灭，可以让法系职业使用MP回复道具，这样就不用担心关键时刻放不出魔法了。沿途的忍者可以攻击两次不说，忍术也非常讨厌，依旧利用远程职业迅速干掉。敌人的首领是魔法师，魔法攻击力不俗，但是抗物理打击能力就比较弱了，考虑到敌人后方有回复职业，建议直接干掉首领过关。

## 古都ライム

前往クァドリガ砦发生剧情，选择第一项希丝缇娜一行加入队伍。来到古都ライム，不但没见到圣骑士，反而中了ザパン的圈套。一开始德尼姆和卡秋娅被敌人包围，需要先撤退到下方和大部队合流后再慢慢打回去。卡秋娅自己会选择逃跑路线，只要让翼人到左边的屋顶稍做辅助就行了，等两人都退回来后让骑士守住路口，剩下的就是慢慢清理的过程了，如果觉得战斗压力太大的话，可以直接干掉冲过来的ザパン结束战斗。

## アルモリカ城・城门前

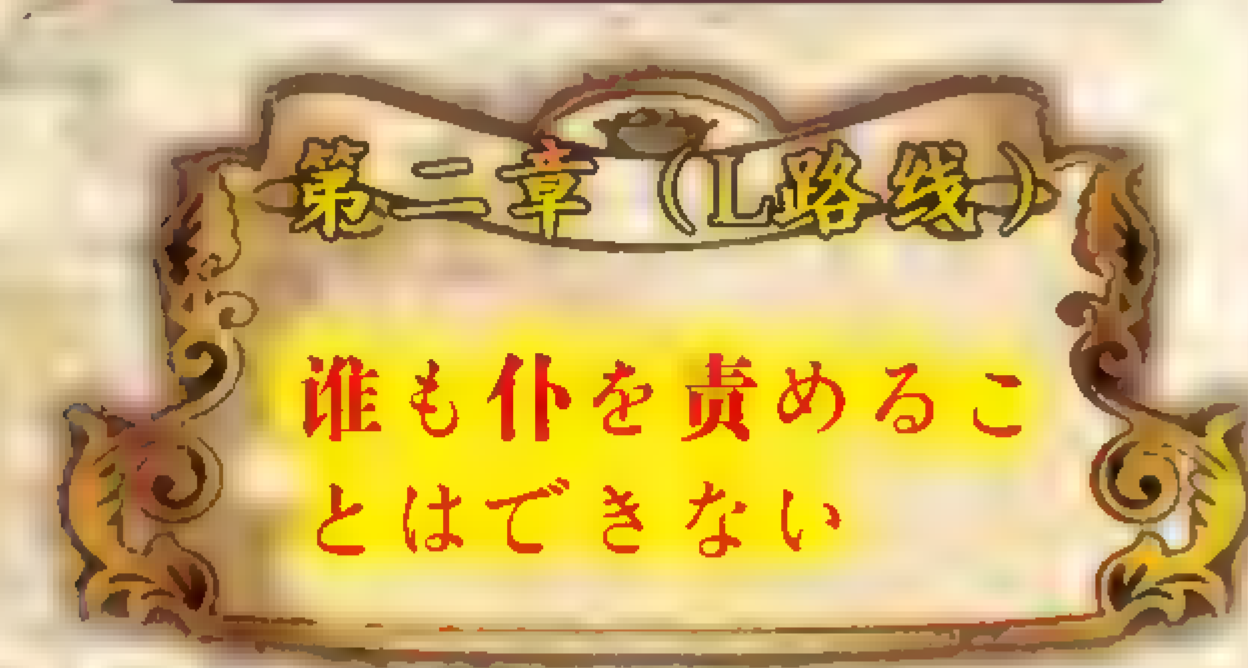
这一关需要解决ザパン和妖术士ラミドス这两人，而且对方的作战单位数量很多，甚至还有不少增援会从地图左右两侧出现，难度比较高的关卡。我们首先要做的是等敌人主动攻下来，其中ザパン会直接冲过来，妖术士ラミドス则有一定几率冲下来，如果发现妖术士主动进攻，那就要抓住这个机会一口气干掉她，否则等对方的强力回复职业赶过来时就很难对付了。ザパン的HP低于20%时依旧会撤退。



## アルモリカ城・城内

这一章只能派一个人出场和威伊斯单挑，这里推荐的人选自然是主角德尼姆，威伊斯的能力很强，物理攻击对其造成的伤害很低，因此这一仗需要将主角转职成魔法师，然后学会暗黑魔法里的吸血魔法【ドレインハート】，如果魔法师等级不

够也没关系，只要对应吸血魔法的“吸精の咒文书”有4本左右也可以。技能方面必须装备“消耗品使用Ⅰ”和“魔法攻击力UPⅠ”，如果有“人体学”则更好。开场后首先使用道具“マジックリーフ+2”给自己补魔，第二次行动时用个“キュアリーフ+2”给自己回血，之后就可以用吸血完胜威伊斯了。威伊斯HP低于20%时触发剧情，之后的选项将决定下一章的路线，选择第一项则重新返回公爵阵营，之后进入N路线；选择第二项不原谅公爵则继续维持C路线。




## バルマムッサの町

剧情进行完后直接就切入了战斗，在亲手化为废墟的バルマムッサの町和敌人开战。我方初期仍然处于地势较低的位置，但是敌人也没有什么强力角色，站位也很分散，可以逐个击破，注意回复即可。

## ゾード湿原

本关开战之后敌人就会压过来，我们可以在原地守株待兔，最好先击破狮鹫，否则后面的回复系和法术系的队员可能会被它们偷袭，剩下的敌人里三名狂战士（バーサーカー）最好能尽快击破，不要给他们进攻的机会。身为魔法师的目标敌人会主动向我们冲过来，这真是一种大无畏的找死行为啊，那我们就成全他好了。

## リィ・ブム水道

下水道的地形比较复杂，大量不可进入的水面地形限制了我们的作战半径，敌方的三只章鱼能够在水地形里移动，最好把它们引上岸来个个击破，免得道具或者卡片落在水里我们捡不到（如果职业等级达到11，可以学会技能“ウェイドスルーⅠ”，这样就能在水里移动了），敌方的远程火力严重不足，只有一名弓箭手能远程攻击。

## レイゼン街道

上一关完成后查看ウォーレンレポート才能出现本关，开战后拉薇妮丝出现，如果想让她加入需选择“放っておけない”。本关惟一的难点是实力强劲的BOSS，防御力高到令人发指，魔法的作用不大，打他的时候要有足够的耐心，让女武神为我方的角色加好能力之后再围攻他，魔法师要随时远离他的攻击范围，他恐怖的攻击力打到弓箭手和魔法师几乎是必死的。

## 港町アシュトン

地形是我方居高临下，如果翼人是弓箭手的话就让他飞到初始位置前的屋顶上，干掉对面楼顶的敌方弓箭手后就能利用地形优势狙击全场的敌人了，石像兵有威力较大的范围攻击，不要站得太过密集，本关目标敌人的职业是僧侣，轻松灭之。

## 港町アシュトン

阿萝塞尔领着一群弓箭手来截杀德尼姆，地形和上一关一样，但是这次轮到我方被压制了。敌人弓箭手甚多，最好利用地图上的房子来躲避对方的弓箭，同时我方的弓箭手要集中攻击对方的弓箭手，争取在最短时间内将对方的弓箭手减少至两名以内，然后就可以让翼人弓箭手站上房顶压制对手了。至于阿萝塞尔，如果我方有普雷桑斯神父在场的话，会和她发生对话，然后她主要的火力就会集中在神父身上，这点可以稍微利用下，减轻我方其他单位的压力。

## クァトリガ砦

本关正常攻关倒不是很难，但是如何保障海盗大叔ザパン的生命安全就是件棘手的工作了，大叔的战斗欲望很强，会主动出击，他所在的位置是敌人的腹地，如果我们施救不及时的话，大叔被敌人围殴的时候挂得很快，建议多买几个“生命の咒文书”当回复道具用，同时近身攻击的角色向左侧移动缠住两名独眼巨人，弓箭手们清理大叔周围的敌人，这样战斗就进入了良性循环，攻击力出色的大叔还能成为我们的得力助手。在ザパン没死的情况下，战后剧情选择第一项则ザパン加入队伍。

## タインマウスの丘

敌人是一大堆的医生护士，没多少战斗力，惟一的例外是敌人部队后面的将军ゾアチャロ，将军的能力非常强，加上他一旦受伤，护士们肯定第一时间给他回复，想要直捣黄龙干掉他是几乎不可能，好在他的第一目标是前往右侧撤退，我们可以在他撤退的半路上截杀，不过放走他的话可以在后面的关卡中收得隐藏人物，姑且还是放他走吧，只要不挡他的路他是不会出手的，乐得相安无事，等将军撤退后清理掉剩下的救护部队成员就可以搞定收工了。

## ゴルボルザ平原

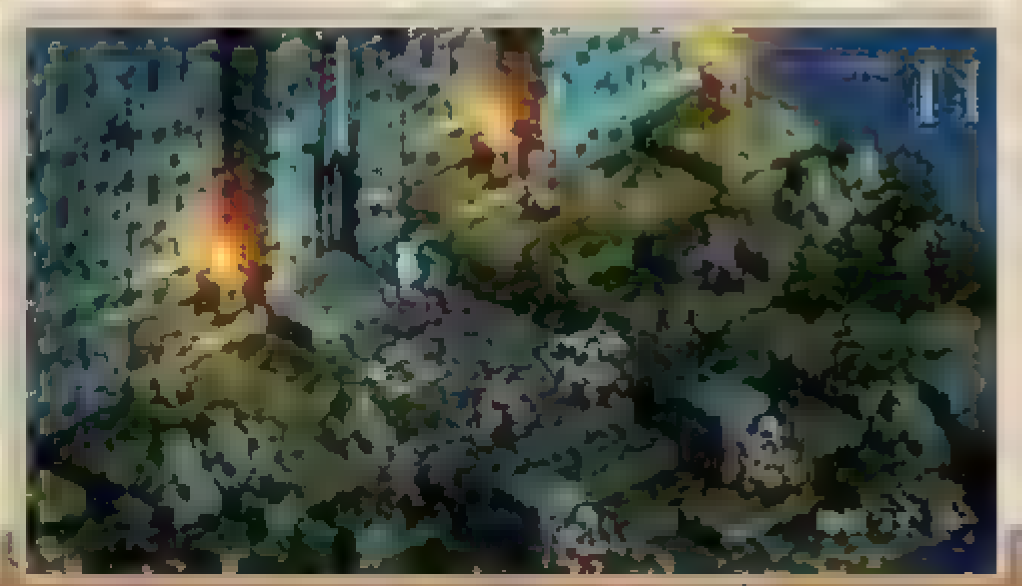
ガズン的职业是忍者，丰富的忍术使得他成为了一名非常棘手的敌人，要注意随时查看他的状态，如果他使用了“空蝉の术”的话，可以完全抵挡一次物理攻击，忍术攻击基本上都是附加异常状态的，攻击力不高，惟一的例外是土蜘蛛の术，多次攻击非常强力，HP不多的人受到此招攻击有挂掉的危险。要趁他没有冲过来的时候快速清理掉其他杂兵，两个龙人虽然会和他一起冲过来，但是在我方人海战术面前，还是不堪一击的，最后还是要提醒大家，尽量少给ガズン出手的机会。

## 古都ライム

本关是一场硬仗，敌人数量不多，但是能力都很强，好在本关地形复杂，敌人基本上不会同时赶到，两名BOSS也不会冲锋，可以先集中兵力，以最快的速度将冲过来的一波波杂兵给解决掉，在处理两名BOSS的时候，优先攻击威伊斯较好，把他的HP降到很低的时候会发生剧情强制结束，这样可以保证阿萝塞尔不死。本关结束后可以买些“生赘の烙印”，后面会用到这个道具。

## アルモリカ城・城门前

本关不宜冒进，城门前地形狭窄，还有两头实力不俗的龙堵路口，先用远程攻击磨死两个石像兵，然后把龙引过来，不要让两头龙处于对方弓箭手的火力掩护范围之内，干掉龙之后记得一定要捡起他们的遗留物。清理完周边的杂兵后就剩下



BOSS和两名魔法师，BOSS精通水魔法和暗魔法，杀伤力很大，好在行动速度不算快，一拥而上的话很容易在一轮行动内解决。

## アルモリカ城・城内1

本关非常火爆，上来之后先清理掉右手边二层的三个敌人，尤其是弓箭手，他们能在这个位置攻击到我方所有的人。之后敌军正面的大部队会冲锋，一边朝弓箭手还击一边提供火力掩护，BOSS能力很强，而且冲得非常靠前，如果不心疼卡片的话就直接全力揍倒他过关好了，想多捞一点的玩家可以让两个血比较厚的防御型职业缠住他，其他人躲在远处跟杂兵对射，这里多几个远程攻击型角色比较占优势，全灭敌人不是难事。

## アルモリカ城・城内2

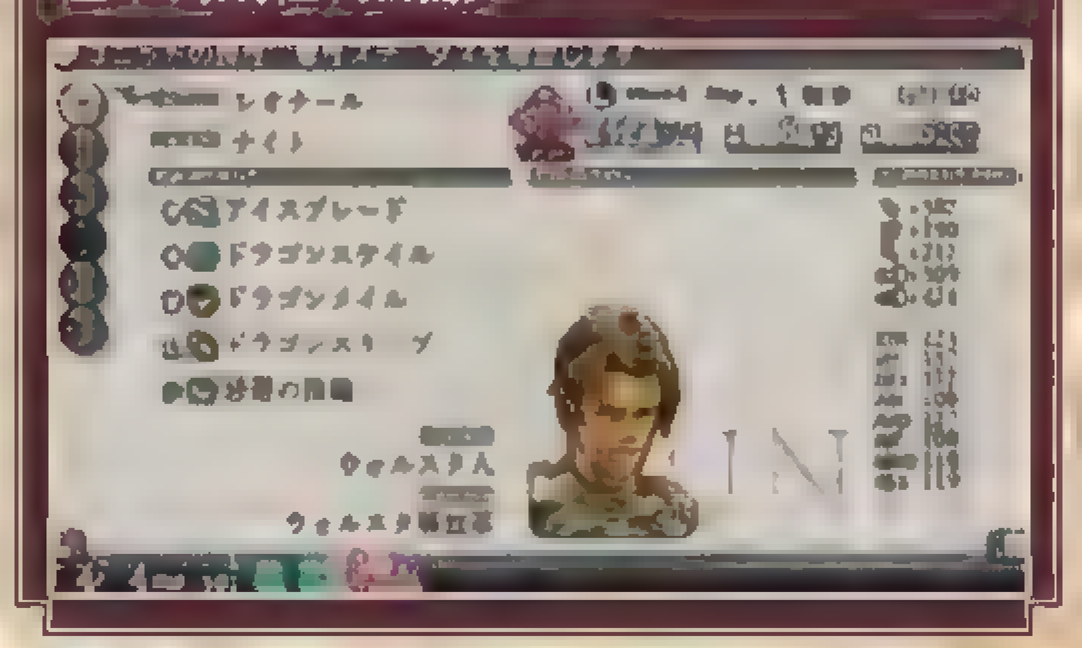
和莱昂纳鲁的单挑比较有难度，当然本战还是有取巧打法的，就是主角转职为回复型职业，让本关的GUEST威伊斯（如果阿萝赛尔存活的话，她也会帮忙）去和莱昂纳鲁对砍，主角和卡秋娅负责回复，先对莱昂纳鲁用一个“生贽の烙印”降低其攻击力，然后就可以在一旁看戏了。威伊斯的必杀技攻击力还挺不耐，本战要不了多长时间就能结束。

## 第三章（C路线）

**駆り立てるのは野心と欲望、横たわるのは犬と豚**

## 港町アシュトン

比较简单的关卡，利用地形优势可以占很大的便宜，而且敌人的数量也不多，除了一个石像兵比较耐打，其余的作战单位不构成任何威胁。



## ゾード湿原

依旧是很普通的过场战斗，敌人的配置里有忍者，要小心这个职业的二回攻击。由于少了卡秋娅这个强力回复职业，因此队伍里需要多出一个如女武神、骑士这样的半攻半回复的职业来确保队伍的持久力。

## コリタニ城・城门前

这一关敌人的增援非常多，当然也是赚取经验的好机会，初期的地形对我们比较有利，可以原地待机等待敌人从两个方向攻过来，记得多配置点会回复魔法的职业，将冲锋以及增援的部队全部解决干净后，就可以上前解决城门口的敌人了，虽然此时他们已经附加了不少有利状态，但是人数的差距依旧悬殊，可以轻松虐杀他们。

## コリタニ城・城内

比城门前的战斗简单得多，一开始ザエボス将军和前排的敌人会直接冲过来，我们只需要在原地布好阵型等他们过来。敌人的回复职业可进行远程补给，要趁后方的辅助与回复职业和前方的敌人脱节的时候一口气干掉一批人，等后方的支援赶过来时前方就基本没多少战斗单位了。这时敌方全军会后退，之后就该我们压过去虐杀了。战后剧情有选项，无论选择哪个卡秋娅都会离开队伍。

## レイゼン街道

这场战斗多上几个会使用除灵魔法的单位，一开始地图上就有许多已经停止行动的不死单位，用除灵魔法全部清除干净后，这一关就非常简单了。

## バハンナ高原

对方一开始占据高地，先原地不动等狮鹫、龙和训龙师靠近后逐个歼灭，期间骑士首领会在悬崖附近上下移动，可以趁机用远程攻击打两下。解决掉先头部队后，就必须硬着头皮冲上高地了，骑士的位置比较靠前，如果不贪图经验和道具就直接杀掉过关吧。

## ブリガンテス城・南

本关可以出战12个作战单位，由此也能看出这一关的难度不小。敌人依旧占据了有利地形，建议一开始全军远程攻击单位往左移动，尽快占据左侧的高地。留下防御力高的单位往右移动，在右边狭小的空间里吸引敌人弓箭手的火力，顺便堵截攻下来的近战单位。可以派一个学会了催眠魔法的魔法师职业到右边去，这样可以减轻吸引火力的单位的压力。只要等左侧的同伴占领高地，胜利就离我们不远了。此战吸引火力的部队必定有所损伤，但是为了顾全大局，一点点牺牲是必要的。

## ブリガンテス城・西

如果队伍整体实力不够强的话，建议

选择这一关。本关的地形比较平坦，原地布阵等敌人冲过来，等干掉冲锋的敌人后，剩下的残兵自然也就不是玩家的对手了，比7A简单多了。

## ブリガンテス城・城内

城内的战斗依旧比城外简单，除了对付石像兵比较费劲外，几乎没什么难点。由于很快就会进入战斗阶段，因此法系职业可以趁对方还没靠近时使用道具加满MP，之后打起来就不愁没MP了。ザエボス将军会直接冲过来，可以直接杀掉过关，当然也可以留下他等全灭杂兵后再干掉。

## バハンナ高原

这里会遇到被沃斯塔解放军追杀的一个盲人，虽然德尼姆很不愿意与沃斯塔解放军交战，但对方显然不是这样想的。想收盲眼剑圣哈波利姆（ハボリム）就必须在本关保证他的存活。哈波利姆有很大几率被对方的忍者使用忍术禁止移动，此时我们只要保证将回复职业移动到能给他加血的位置就够了，骑士和战士在前面当肉盾，其余远程攻击职业全在坡上发动攻击。哈波利姆的能力比较强，一时半会死不了，实在不行就让翼人飞过去使用道具或魔法书进行回复。如果哈波利姆侥幸没有被禁足，那就比较麻烦了，他有可能冲往敌阵，敌方首领的魔法攻击威力很高，保险起见还是多买点魔法书让翼人飞到哈波利姆身边救急吧。战后选择第一项则哈波利姆加入队伍。

## コリタニ城·城门前

很有难度的一关，刚开始要对付的章鱼和几条龙非常耐打，建议先将魔法师、战士等常用职业的等级升到15左右，再将这些主攻职业的“龙学”、对应属性魔法的补正、物理攻击力或魔法攻击力上升等技能给学会并装上，否则光是前面几条龙就足够灭团了。对方的骑士会直接攻过来，实在不行就挡住另一侧的敌人，全力攻击骑士所在这一侧的敌人，毕竟干掉骑士就可以过关了。

## コリタニ城·城内

城里要面对的是老朋友莱昂纳鲁，这里会出现选项，选择第一项为单挑，第二项则为普通战斗。莱昂纳鲁的实力很强，不过魔法师等级够高，并且学会一系列增加法术伤害和对人特效的技能时，依旧可以用魔法师来轻松搞定。一开始两人距离较远，可以趁此机会把MP补满，之后在最远距离使用暗黑魔法“ワードオブペイン II”，然后不断拖距离使用这招，每次可对被降低暗属性耐久的莱昂纳鲁造成40点左右的伤害，6~7次就可以结束战斗，HP不多时就使用高级回复药撑过去。选择普通战斗难度也不高，莱昂纳鲁会直接冲过来，一群人集中攻击他很快就可以结束战斗。

## ウェオブリ山

再次遭遇魔兽使ガンプ，不过这次他的宠物多了两匹，在战斗中杀死他的宠物，他会马上给自己加有利状态，并且给

我方全体附加负面状态，虽然这场战斗敌人大部分都是飞行生物，但在对方没靠近前还是可以利用地形优势占到不少便宜的。ガンプ进入攻击范围后就尽快干掉吧，拖得越久对我方越不利。

## 古都ライム

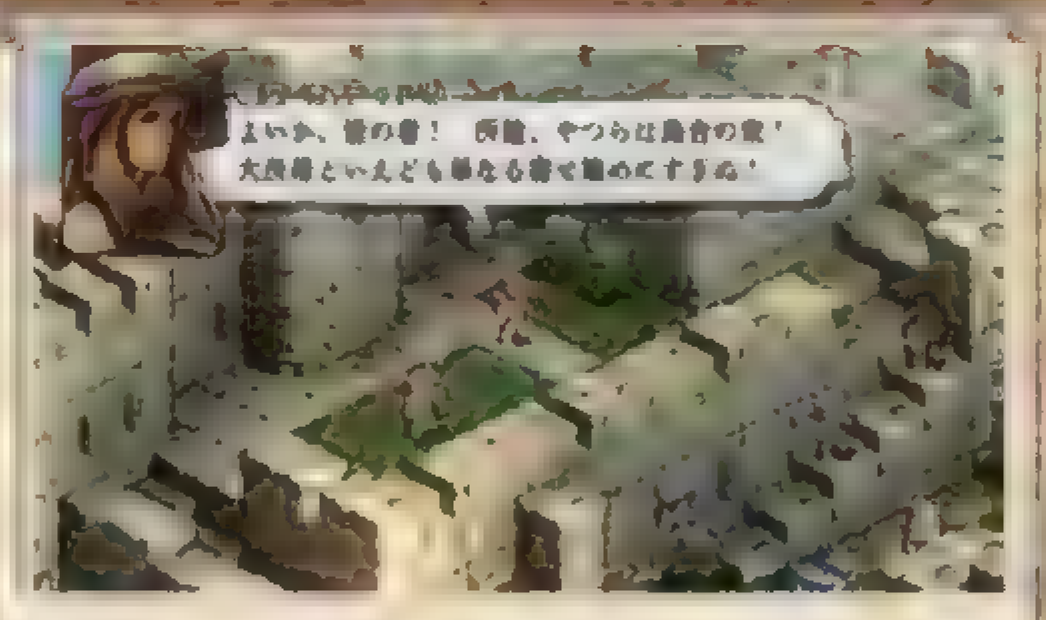
和敌人的距离比较近，因此一定要在最短时间内摆好阵型迎敌。经历过之前四条龙的关卡后，现在这种一只大型魔兽的关卡打起来一点压力也没有。敌人的首领是亡灵骑士，攻击力非常高，而且开战后就会直接冲过来。但由于中央的道路很狭窄，很大程度限制了他的实力，在他还被困在狭窄的通道里时就可以全体使用远程攻击结束战斗了。

## ボード砦

前往アルモリカ城，剧情之后白骑士ミルディン和ギルダス加入队伍，然后便可以攻打ボード砦了。新加入的白骑士等级较低，如果没有练级这里就不要派出来送死了。敌人是暗黑骑士军团，并且有着非常明显的地形优势，不过那些杂兵的能力值都不高，弓箭手和魔法师数量不多，可以配置双魔法师阵容，队伍分成两组分别在左右诱敌，魔法师可以使用催眠魔法限制对方魔法师的行动，其他职业集中力量攻击近战职业，要赶在对方首领下来前排除大部分近战职业的威胁。

## フィダック城·南

在此之前可以先去フランパ大森林，这里都是一些杂兵战，不过也有龙一类大型生物，刚收的白骑士可以派出来练练级。突入フィダック城后依然可以选择南和西两条路线，南门的战斗稍微困难一些，首先要对付的就是两条龙，一定要在对方后续部队赶来前迅速干掉。这场战斗



中敌人的增援数量非常多，要做好打持久战的准备，首领是一个魔法师，不会主动出击，一定要确定对方没增援部队后再开始进攻。

## フィダック城・西

相对简单的战斗，城门前的四只石像兵和两个狂战士都非常耐打，而且物理攻击对石像兵的作用不大，因此此战应该以法系职业+骑士、女武神这类能攻能防能回复的职业为主。这一关的敌增援部队依旧很多，对方的首领会直接冲过来，不过移动速度较慢，需要等上一段时间，敌首领会使用范围辅助魔法，比较讨厌，等他靠近了我方的攻击范围就全力狙杀吧。

## フィダック城・城内

这一仗的任务是干掉奥兹（オズ）和奥兹玛（オズマ）两个暗黑骑士首领，左侧的龙防御力不高，靠弓箭手就能干掉，解决掉这条龙之后就该把重点放在下方的奥兹身上。奥兹的近战攻击力不俗，因此远程战斗单位依旧是主力，他的魔法抗性较高，此战可以考虑减少魔法师的出战人数。在对付奥兹时全队先稍微往右侧移动，否则左侧高处的弓箭手就会有机可趁。上方的奥兹玛从开始战斗后就会往我方阵地移动，她的物理攻击非常高，如果在她赶下来之前没有解决掉下方的敌部队，那就比较危险了。对付奥兹玛的高伤害，可以用骑士的技能“ファランクス”来抗，不过也只能抵抗对方的一、两次攻击而已（因为没有足够的TP来发动技能），要趁这段时间解决掉她。好在她的双防都低于奥兹，打起来不算费劲。

# 第三章（L路线）

## 欺き欺かれて

## マドュラ氷原

杂兵不强，但是作为BOSS出现的骑士ディダーロ非常强劲，攻击力和防御力都高得惊人，还能通过技能反射魔法，好在行动速度不快，可以围攻致死。

## ブリガンテス城・南

非常困难的一关，当年SFC版不死人过关简直是不可能的。地势压倒性地不利，建议不要走右侧，从左侧迅速登上比较高的地方，不然会被对方密集的箭雨射得抬不起头，然后就是利用翼人无视地形的移动方式想办法干掉城墙上的三个弓箭手，即使不能马上干掉，把他们赶下城墙也是很有必要的，但是也要留心翼人的HP，一定要及时回复，一旦翼人被射死在城墙上就基本上宣判了玩家的死刑。聚集在城门前的几个杂兵非常难缠，最好让翼人弓箭手站到城墙上慢慢攻击，不要轻易走进对方的攻击范围，否则他们一轮攻击下来很可能我方会损失惨重。本关惟一令人欣慰的一点是BOSS的能力一般且酷爱冲锋陷阵，支持不住了就打倒他直接过关吧。本关决胜的关键就是弓箭手的强度，多上几个弓箭手会轻松些。

## ブリガンテス城・西

比起南边来可是简单多了，等着敌人分批上钩即可，对方的BOSS是一个弓箭手，射程很远，可以选择从右侧迂回包抄。

## ブリガンテス城・城内

本关敌方有四名弓箭手，我方最好稳扎稳打步步推进，不要一下子冲得太前，受到敌人集中攻击的话很难不造成伤亡。如果想收得拉薇尼丝，那么本关需要触发和BOSSディダーロ对话的剧情，因此我们不能直接收拾掉他过关，先解决掉杂兵吧，降低ディダーロ的攻击力之后他的威胁就不那么大了，等对话完之后集中火力干掉即可。战后剧情选择第二项则ジュヌーン加入队伍。

## バハンナ高原

我方初始位置比较有利，高度差可以让我方远程攻击职业占很大优势，目标敌人是一名忍者，他的移动力比较强，经常会甩开自己的大部队单独冲到我方面前，集中火力秒掉即可。

## レイゼン街道

战斗开始时有两个处于假死状态的僵尸龙，一定要在两回合之内将这两个家伙净化掉，否则很可能被对方夹击（建议让行动力高的单位移动到僵尸龙附近，直接使用魔法书进行净化），敌人中有两个使用忍术的角色，比较难对付，我们可以将队伍整体往回撤，把战场尽量拉近我方初始位置。等对方冲过来时，全力干掉对手的忍者，而回复系角色移动比较慢，等他们赶到时战斗也基本结束了，BOSS的攻击带有穿刺效果，小心应付即可。

## コリタニ城・城门前

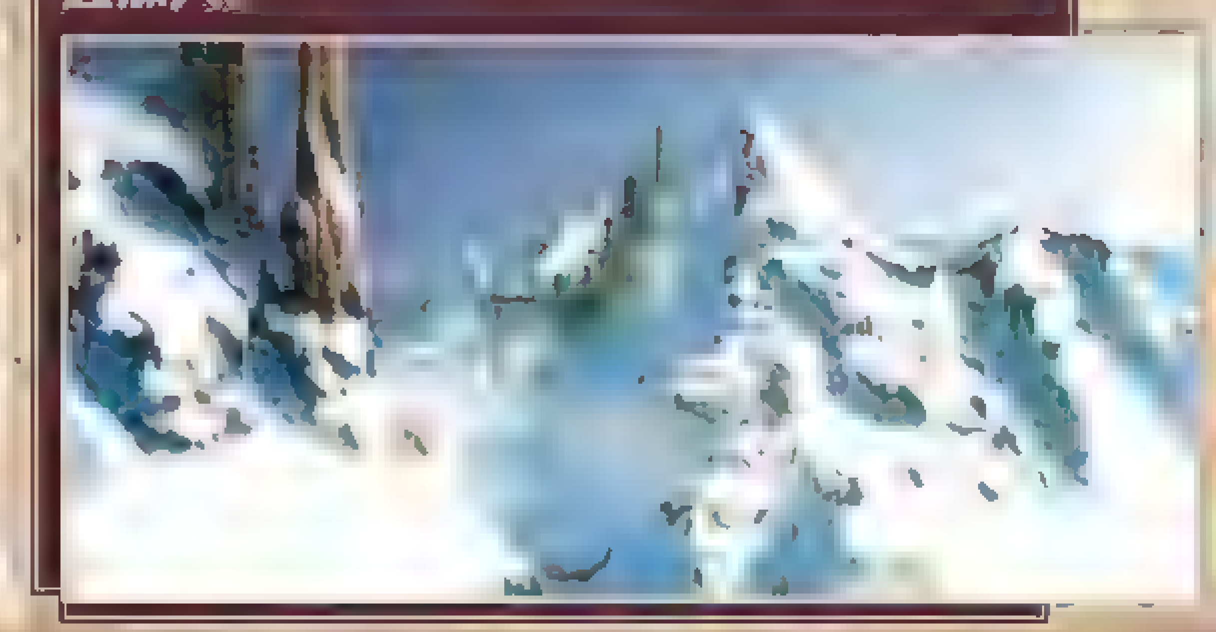
本关地形比较复杂，有大量的水地形缩小了我们的作战半径，这里实力足够的话（有ヴァルキリー、ルーンフェンサー和翼人弓箭手）可以兵分两路，由于所处位置的不同，正面的敌人会先冲过来，而城门前的敌人要很晚才能杀过来，我们可以先隔着河干掉他们的弓箭手，消灭对方弓箭手之后大部分部队可以沿着右边突破，这样可以把敌人的部队吸引到右边，然后再让小股部队直接渡河包抄敌人，一段时间后，敌人的增援部队会不断赶到，包括女武神、亡灵骑士、忍者等棘手的兵种，这里消灭敌人的速度一定要快，看到亡灵骑士出现就第一时间消灭。BOSS虽然是弓箭手，但依旧喜欢冲锋，如果我们的两股部队能在城门前会师的话，离胜利也就不远了。

## コリタニ城・城内

本关的敌人数量非常多，而且基本都是强力角色，好在地形比较给力，中间是一座狭窄的桥，我们可以在桥头等待敌人主动进攻（不要轻易跨过桥的中线，否则很容易被对方覆盖半场的箭雨射成刺猬）。近身攻击职业堵住桥头的通道，弓箭手负责清理从桥下过来的敌人，算是比较轻松的打法。BOSS是将军グアチャロ（如果没有在前面杀掉他的话），实力还是那么强劲，而且敌方的辅助单位还会给他强化状态，一定不能让他靠近我方的弓箭手或者魔法师，有条件的话最好用必杀技快速秒杀掉。

## バハンナ高原（满足拉薇尼丝加入条件时才能进入本关）

战斗开始之后先打倒围攻拉薇尼丝的敌人，之后逐步推进即可，过关后拉薇尼丝加入。



## スウォンジーの森

敌人的阵容比较豪华，阵前的两头龙非常难对付，好在它们会比其他的敌人早到很多，先集中火力干掉这两头龙（如果有龙骑士的话会简单一点），之后敌人会冲锋，我们可以在初始位置附近守株待兔，留神敌方的两名魔法师的魔法攻击即可。

## ボルドュー湖畔

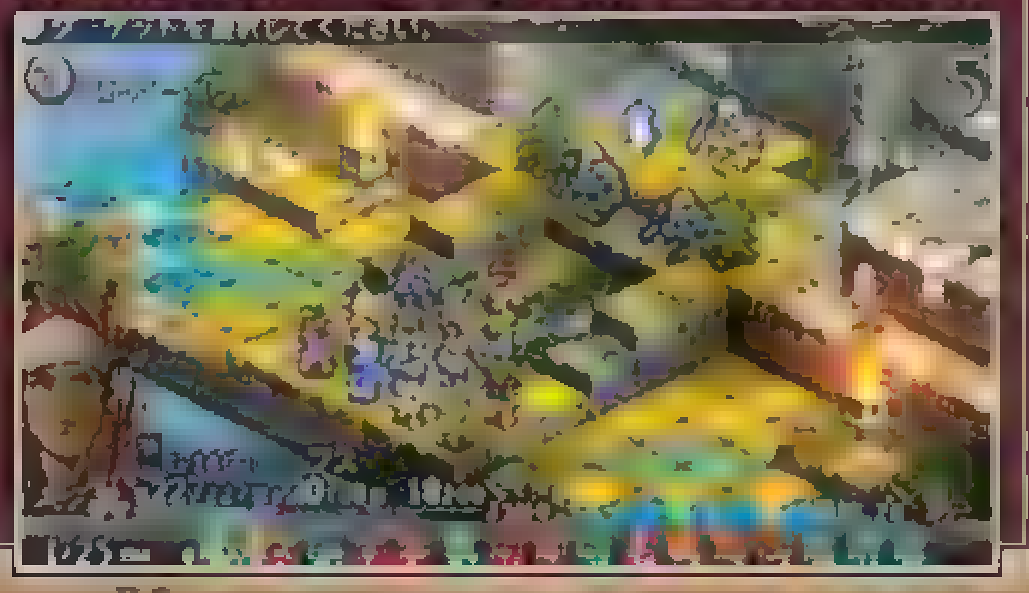
本关敌人多为不死单位，注意人员搭配。一开始就有四个不死单位直接处于假死状态，记得把会净化魔法的队员放置在队伍前面，开战之后以最快速度净化掉那几个敌兵，其他的敌人没什么值得注意的。

## タインマウスの丘

本战关系到人员加入，所以打法比较特殊，上来之后先不要动，对方的魔兽使会冲锋过来，狮鹫不会主动攻击，最好也不要理它们，等魔兽使冲上来之后围殴即可，注意不要打死了，把他的血打到濒死的时候他就会撤退，战斗结束。

## アルモリカ城・城门前

这是一场硬仗，敌方的两头龙和两个石像兵都非常强力，好在他们不会一起冲过来，可以在原地不动等着龙过来，集中清理掉之后继续等待敌人上钩，同时注意尽量让自己的HP保持在满值状态并尽量提升魔法师的MP值，准备好之后来到前方



的台阶处等待对方杀到，然后用魔法轰炸快速解决对手，因为对手的增援很快就会赶到，战斗拖长了对我方不利。

## アルモリカ城・城内

敌人数量不算多，能力也一般，对于身经百战的我们来说已经不算什么强敌了，战术就不过多提示了，觉得难的朋友可以选择在中间的石像附近和敌人周旋，利用石像分割敌方部队。战后威伊斯和阿萝赛尔（没死的话）率部加入。

## ウェオブリ山

本关是个获取优质道具的好地点，敌人非常多，而且以不死单位和龙系为主。胜利条件为敌全灭，一段时间后敌人的增援会赶到，总共六个，以骷髅和蜥蜴人为主，善用魔法的话消灭起来不难，惟一比较麻烦的是右边的高台，可以考虑先下手为强，派一部分部队率先杀上高台，战斗会轻松些。

## 古都ライム

本关主要的目的就是保护盲眼剑圣哈波利姆，实际难度和运气成分有关，如果剑圣爷爷向我方靠拢，那么本关就几乎没有难度，剑圣爷爷还会成为我们的助力；如果开战之后向对方冲过去的话，那么就需要我们的翼人以最快速度上前救援，以老爷子的实力撑不了多久。BOSS的实力一般，围攻的话可以很快解决，战后出现的选项选择第一项则剑圣哈波利姆加入队伍。

## フィダック城・南

又是敌人居高临下凌虐我们的一关，注意不要冲得太快，否则魔法加弓箭的

滋味可不好受，更令人难受的是BOSS是站在城墙上不动的，想慢慢磨死对方也是不太现实的，因为对方的回复系角色相当多，因此只能慢慢清理杂兵，一步一步往前挪。开战前最好多买一些道具应急，因为本关稍有不慎就有人会被打死在城下。如果不想慢慢打的话可以尝试一种赌博战术，就是利用弓箭手和真人的必杀技，保护他们冲到能打到BOSS的位置用必杀技以最快速度干掉她，不过需要注意角色的行动顺序，一旦失败，那么本关就绝无通过的可能。虽然风险很大，不过可以一试。

## フィダック城・西

比南面简单多了，敌人的数量虽多，但是缺乏回复手段（相比城南的战斗），而且非常喜欢前冲，BOSS更是会从城楼上下来和我们决战，等着他们就好了，只是要注意一下敌方增援的弓箭手。

## フィダック城・城内

开战之后德尼姆的位置非常不利，战前要调整装备，争取让德尼姆比对方先行动，可以行动后马上和大部队合流，之后全力干掉面前的奥兹和四名暗黑骑士，然后在楼下的大厅里等待另一个家伙下来决战。敌人能力不强，而且是一个一个下来的，不难解决，注意回复即可。

# 第三章（N路线）

## すくいきれないもの

## アルモリカ城・城门前

我方出场人员非常少，本关依靠GUEST角色即可，BOSS离我们虽然近，但是一般不会盯着我们打，算是非常简单的一关。

## ボード砦

本关的难点是如何保证セリエ活着过关，由于她处于敌人的包围之中，还被施加了重力魔法，基本上就是只能站在那里不能动，所以一开始就要全力向上进军，不要管敌人的攻击，当然除了勇猛外，还需要一点运气成分，因为只要奥兹玛一出手，セリエ几乎是必死。由于上方地形比较复杂，弓箭手们经常会被凹凸不平的地形挡住箭支，对于冲锋十分不利，总之想救セリエ，本关的难度会非常高，可以考虑通关后再来完成。

## タインマウスの丘

干掉狮鹫或者鸡蛇兽的话BOSS的HP会回复，还会给我方全体带来各种能力下降的效果，能不惹还是不惹吧。为了让BOSS魔兽使日后加入，这里要全力攻击他（会冲锋），他的HP比较低时就会自行撤退，战斗就结束了。此战结束后如果前往クリザローの町会发生剧情，之后会出现额外的一场战斗。

## クァドリガ砦

本战中有三名我方GUEST角色以濒死状态倒在战场上，建议救起来，虽然他们的攻击力不敢指望，但是作为辅助角色来说还是有一定作用的，本战的地形落差依然很大，弓箭手要注意障碍物，敌人的实力倒是不强，稳扎稳打即可。战后活下来的GUEST会加入，而且会出现两次选项，第一次选项无影响，第二次的选项选择第一项则剑圣哈波利姆加入队伍。

## 港町アシュトン

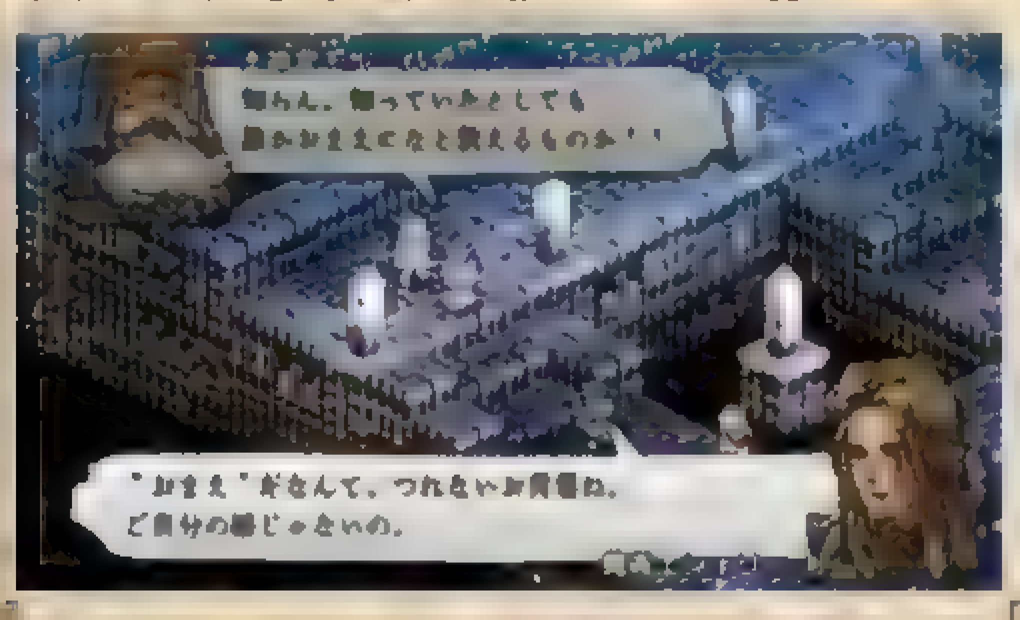
本关的敌人全部是不死单位，建议多带几本“除灵の咒文书”。GUEST角色很强，一个负责冲锋一个负责回复，暂时没什么危险，本关比较轻松，可以慢慢来，只是注意要优先净化僵尸化的龙即可。战后出现的选项选择第一项则デボルト、オリアス加入队伍。

## ヘドン山

依旧是不死单位唱主角的一关，本关要过关的话其实有个最简单的办法，BOSS站在了一个毫无遮拦的地方，这时如果我们有几名强力弓箭手，可以在他行动之前就解决掉。不过想全灭敌人的话就要多备几本“除灵の咒文书”了，依旧要优先净化掉僵尸龙。

## バンハムーバの神殿

极其简单的一关，上来之后先超度附近的4个不死单位，然后怎么打就随意了，敌人真的很弱，没有什么可注意的，如果翼人弓箭手能用必杀技的话，甚至可以隔着中间的深渊直接把BOSS射死。



## ダムサ砦

最后一个死灵关，战术还是没有变化，这次的不死单位里连龙都没有，完全可以慢慢一个个地消灭敌人，除了BOSS外的敌人都会冲锋，原地等着他们即可，什么时候打得不耐烦了就集体往上冲，干掉BOSS过关。

## コリタニ城・城门前

本关敌人数量众多，还有增援，看似很难对付，但是只要我们兵分两路，一路从左边过河拖住敌人，一路直接从右边以最快速度杀上去，就能对敌人造成合围之势，打起来轻松很多。但是这个战术需要过硬的实力配合，尤其是过河的部队，一定要保证是由生存能力很强的队员组成的，否则一旦被击溃，敌人就能缓出手来对付我方右侧的突袭部队。如果对实力没自信的话可以让队员在河边和对方隔河对峙，拖住对方的部队，这么打会慢一些，但是相对保险。

## コリタニ城・城内

和L路线的同名关地形完全一致，但是战术有很大变化，首先是敌人不太愿意冲过来，我们不能守株待兔，不过没有敌人的压力我们也能安心地蓄积MP值以使用高等级的魔法，等积蓄完毕后就一口气冲过去，争取第一轮攻击就能把敌人的前卫击溃，之后的战斗就比较常规了，BOSS的能力很强，注意不要让他攻击到队伍后面的法师和弓箭手，我们要在桥前面组成一道坚固的防线，才能有效降低伤亡，等到敌人的弓箭手和法师全部阵亡之后，战斗就会变得异常轻松，本关攻略要点就是快，一口气击溃对方的前卫线就能获得优势。

## ウェオブリ山

敌人又有不死单位，原地等待敌人上钩即可，不放心的话可以先击破左边的敌人，会轻松一些。本关难度很低，就纯当练级关卡来看待即可。

## 古都ライム

敌人数量不少，其中还有两头皮糙肉厚的龙，不过不难对付。敌人喜欢往中间扎堆，我们冲过去直接和对方展开决战都不吃亏，本关需要全灭敌人，留神敌人包抄后路即可，总之对于现在的我们来说，本战还是比较轻松的。战后回到アルモリカ城触发剧情，选项随意。

## フィダック城・南

本关比较"贱"，敌人居高临下，还是以远程攻击兵种为主，更要命的是以BOSS为首的魔法师军团根本就没有冲出来决战的意思，需要我们攻上城墙去了结他们。在冲上城墙的道路上很可能会铺满了我方将士的鲜血。本关一定要带足回复型职业和回复道具，一旦上了城就好说了，BOSS的抗打击能力是很脆弱的。

## フィダック城・西

比起城南的战斗来说相对容易一些，虽然敌方阵中的石像兵非常生猛，但是由于敌人行动速度不一致，经常是一小拨一小拨地来到我方面前送死。敌方的BOSS倒是个汉子，会冲出来和你决战，等着他即可。需要注意的是本关敌方增援不少，但都是单个出来的，威胁不算大，不过由于他们出现的位置可能是我们的后方，还是要先下手为强解决他们。

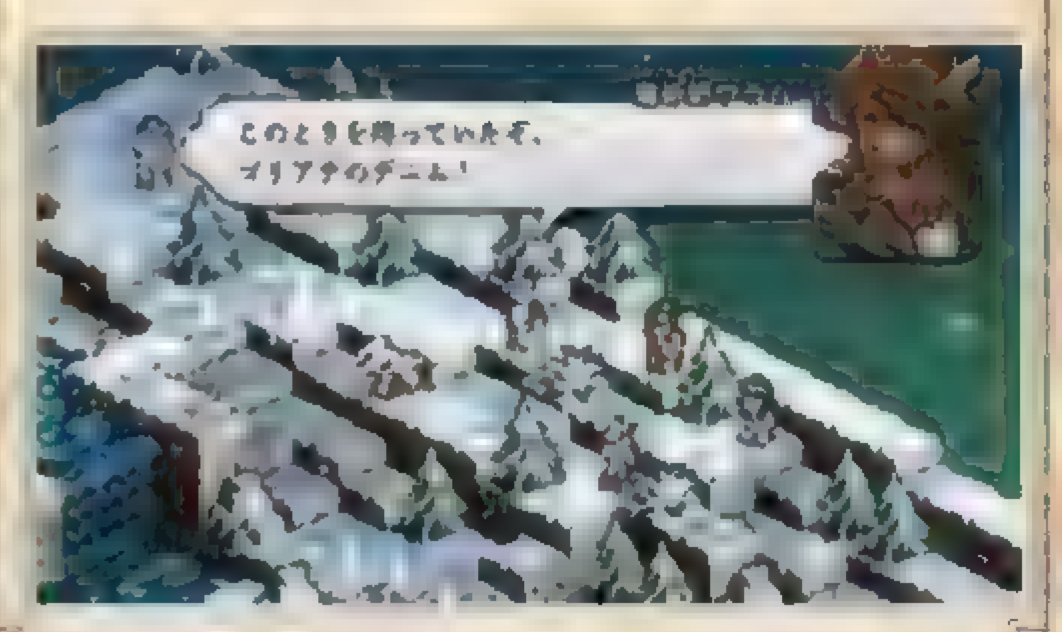
## フィダック城・城内

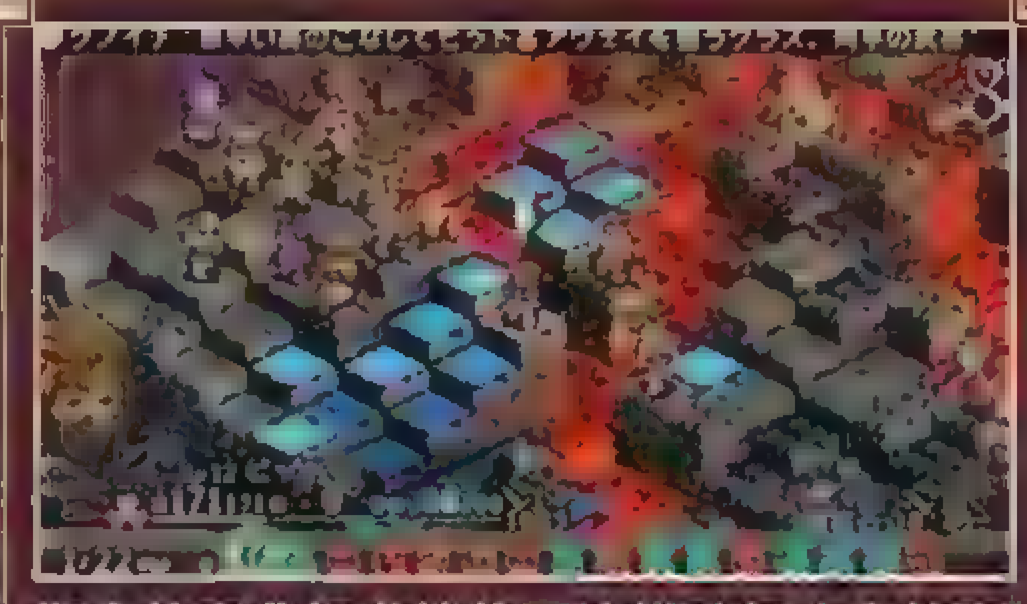
比起L路线的同名关卡，本关要简单一些，只有一个BOSS，而且初期围攻德尼姆的只是几个暗黑骑士，BOSS在二楼，暂时威胁不到我们，大家对实力有自信的话还可以无视一楼的几名暗黑骑士直接杀上去干掉BOSS过关。

## 第四章 手をとりあって

## バハンナ高原

往ブリガンテス城前进，途经レイゼン街道时有可能进入能出战12个人的野外战，可以在这里刷刷职业等级。路过バハンナ高原时遭到敌人的阻截，比较简单的一场战斗，虽然有两条龙，但是以我们目前的职业等级和装备打起来已经不困难了。优先占据左边的高地，之后就等着敌人自动过来送经验吧。





御高的职业把龙挡住，这样防低攻高的职业就可以在较远的地方安心输出了。敌人的首领会以比较快的速度冲过来，不贪图经验可以直接杀掉完事。

## ブリガンテス城・南

虽然地形对我方不利，但是敌人数量不多，而且右侧的部分敌人一开始离我们很近，用弓箭手可以轻松解决那几个靠前的敌人（装备上目前最好的弓，基本两箭就可以干掉一个，如果不行就让女武神加个属性攻击）。忍者等移动力高的职业从左侧包抄，翼人飞到右侧的高墙上往下攻击，很轻松就能过关。

## ブリガンテス城・西

依旧很简单的关卡，等敌人主动过来送经验即可。过关后进入ブリガンテス城，剧情后四姐妹之一的奥利维亚（オリビア）加入队伍。

## ヘドン山

敌人处于位置较高的地方，但是除了两条龙外，其他敌人要么离我方队伍较远，要么就无法通过岩浆，因此前期可以集中力量将威胁最大的两条龙搞定再说。由于有岩浆的阻隔，因此可以靠站位让防

## バンハムーンの神殿

这一战我方的优势非常明显，全员在阶梯上作战，前面的路口用高防职业来挡住，之后就用弓箭手狂轰滥炸吧。使用弓的话，在高处可以射到射程以外的地方，高度差越多，射得就越远，想快速过关可以直接在左侧最高处四次射击搞定敌方首领。谢莉（シェリー）的HP在10%以下时会撤退，想收她就不能在这一关把她打死。之后剧情里的选项将决定之后在バーニシア城的战斗中卡秋娅的去留，选择第一项则为留下，战斗结束后能通过选择选项让卡秋娅加入队伍；选择第二项则见不到卡秋娅。

## ヴァネッサ街道

前往アルモリカ城和フィダック城触发剧情，之后就可以开启通往巴克拉姆的道路了。这场战斗我方稍占优势，左侧的高地可以利用起来。首先要面对的依旧是皮糙肉厚的龙，开战后敌人全军会毫不犹豫地冲过来，因此最好能在大群敌人到来之前把龙先给解决掉。这一关可以配置一个忍者，装备技能“精神统一”，这样就可以100%给龙附加停止行动的状态，这样就不用担心远程和法系职业的生命安全了。敌军首领攻击力和防御力都较高，不过依旧可以用射手大军完胜。

## ランベスの丘

比较有难度的关卡，敌人和我方队伍的距离很近，第二轮行动时就会开打，因此我们在第一轮行动时就要做好准备工作，各种法系职业用道具补魔，比女武神先行动的非法系职业要优先给女武神使用补魔道具，等到女武神行动时直接给主攻职业附加属性攻击，这样就能在对方的龙进入我方射程范围前做好较完善的准备工作。之后便是按部就班的打法了，实在觉得吃力就强攻对方首领提前结束战斗。

## ゾリューシ油田

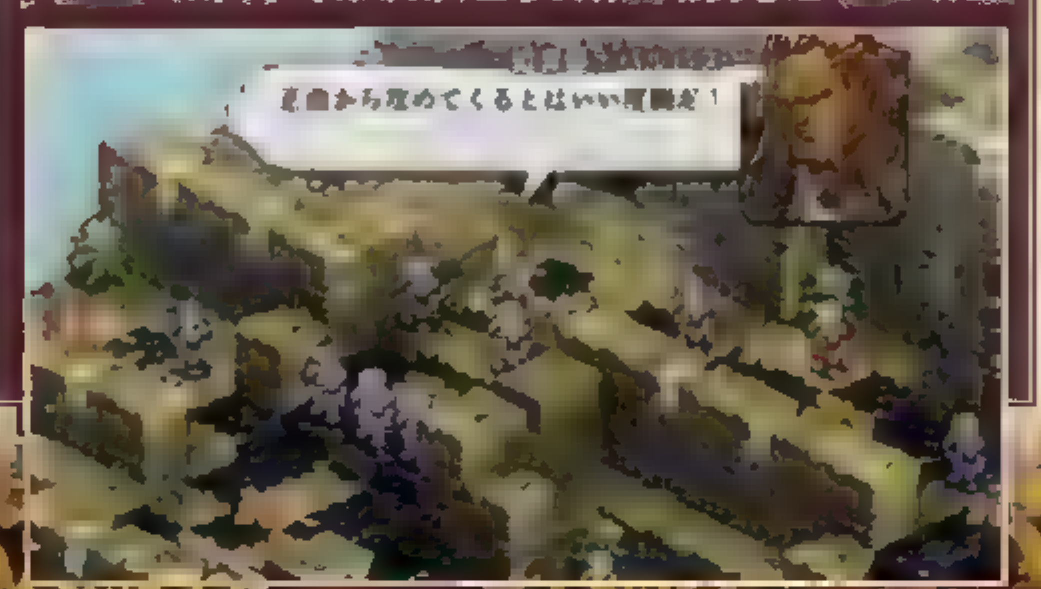
这一关油田会限制敌人的前进速度，而且我方部队的所在地又有地形优势，摆出强力射手阵，让敌人死在冲锋的路上吧。

## バーニシア城・城门前

人数量较多，而且地形对我方不利，战术自然是布好阵型等对方自投罗网。铁皮石像兵的物防和魔防都很高，可以靠忍术让它们停止行动。一部分敌人会囤积在城门口，将冲锋的敌人全部歼灭并完成好回复工作后就可以全军突击了。

## バーニシア城・中庭

对方首领是暗黑骑士巴尔巴斯（バルバス），攻击力和物理防御比较高，开战后我方全体先往右移动，巴尔巴斯会不顾一切往下冲，当他进入我们的攻击范围时，大部分敌人都还在城门前晃悠，要过



关难度不高，不过想要全灭敌人过关难度就非常高了，非自虐倾向的人建议别轻易尝试。

Battle

## バーニシア城・城内

在之前的バンハムーバの神殿一战后的选择将决定卡秋娅的去留，本关敌人数量不少，而且能力也比较高，但是离我们的距离非常远，原地待机等待他们攻过来，等敌人逼近时，我们的MP和TP也蓄积得差不多了（连回复药都省了），加好状态开始虐吧。这一关的主要目标是暗黑骑士兰斯洛特（ランスロット），他会像其他暗黑骑士一样快速冲向我方阵地，和后面的大部队严重脱节，很容易就能搞定他过关。过关后（需要卡秋娅在战斗中不死，不过开战后卡秋娅几乎没有什么动作，只要玩家不主动去杀死她，那么她就不会死）的对话中选择“たしかに置き去りにしたよ”、“仆は姉さんを爱している”，返回フィダック城时卡秋娅加入队伍。

## ボルダー沙漠

比较简单的关卡，我方一开始占据了很大的地形优势，加好状态后慢慢推进即可，保持敌人始终在低处，这样很快就能全灭敌人完成战斗了。这一关和11B只能任选其一，建议选择这一关，可以节约不少战斗的时间。

## ヨルオムザ峡谷

难度比11A大得多，水地形限制了我方大部分角色的行动，如果装备能在水上移动的技能又不划算，因此只好在有限的范围内布置阵型了。敌人离我方部队比较近，还有三只物理防御力较高的章鱼要对付，因此道具就不要吝啬了，法系职业可以考虑多安排几个。

## ウェアラムの町

这一关我方处于极大的劣势，这个地图的高低差非常恐怖，建议将远程攻击单位的弓全部换成弩，直线射击的弩算好距离可以打到高处的敌人。这是一场硬战，死伤在所难免，一开始就要往上冲到较平坦的区域，这样至少能保证有还手的余地，敌人的首领依旧会主动冲下来，抓住机会一口气解决掉，离开这个让人纠结的地图吧。

## ハイム城・城门前

虽说地图上有龙，敌人的平均等也高达20级，但在对方没有地形优势的情况下，一切都好说，依照老方法逐个歼灭即可。开战后全员要向右移动，否则容易被左侧城墙上的弓箭手偷袭。如果觉得打起来比较吃力，可以在进入ハイム城之前先在野外练练职业等级、赚点技能点数，“物理攻击力UP Ⅱ”和“魔法攻击力UP Ⅱ”对角色相应能力的提升比较大，学会了这两个技能对接下来攻关十分有帮助。

## ハイム城・南

三条分支路线中最难的关卡，难点在于城墙很高，想冲到中央区域交战损失会比较惨重，因此只能全员蜷缩在下方一块不大的区域等着敌人自己攻过来。刚开始的两条龙可以让高防职业站在阶梯处挡住它们的去路，接下来就可以火力全开虐杀这两个硬家伙了。如果骑士的移动速度不够快的话，可以先让翼人站位扛一回合，或者让忍者使用技能“精神统一”后用忍术封住龙的行动。解决掉两条龙后，我们的目标敌人差不多也杀到了，当然离胜利也就只有一步之遥了。

## ハイム城・里门前

这一关龙比较多，不过敌人首领旁的两条白龙会守护在她旁边，再加上这个地图比较平坦，敌人的数量也不多，因此难度不算大，等对方的首领冲过来时可以无视皮糙肉厚的龙，直接击杀目标敌人完成战斗。

## ハイム城・中庭

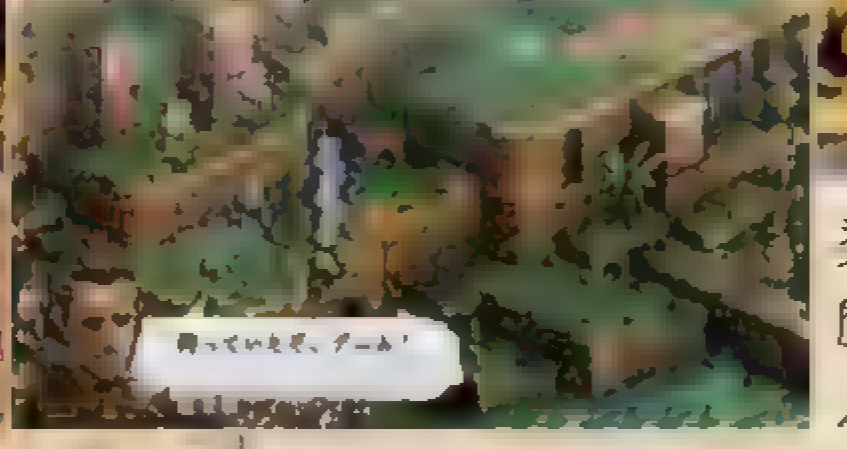
没什么难度的关卡，将队伍移动到右侧平坦区域待机，等敌人靠近后加上各种能力，该打打，该烧烧，左边城墙上的弓箭手几乎等于是摆设，等敌人首领靠近后就离胜利不远了。

## ハイム城・城内

很有难度的一关，敌人的实力都非常强悍，巴克拉姆国主布兰塔（ブランタ）的双防都非常高，特别是物理防御，普通攻击几乎就无法对其造成伤害。由于对付这个家伙需要花费不少时间，因此这一仗最好首先全灭其他杂兵，最后一点点消耗布兰塔的HP。他不会主动进攻，可以先在原地干掉冲过来的杂兵，之后会有枪手、牧师、女武神和亡灵骑士各两名守在布兰塔旁边，步步为营、层层深入，可以保证付出较少代价的情况下解决掉这些杂兵，最后一群人对付一个人就没什么难度了。

## 空中庭园

这里和城内战相似，需要完成许多场战斗，不过需要打的战斗比城内战多得多。战斗难度很高，几乎所有的关卡都是敌上我下的情况，对玩家是非常大的考验。而且一旦进入就无法退出，因此最好先将队伍等级提升到25左右，再购买足够的道具以及魔法书后再来挑战（其中回复



类魔法书和除灵魔法可以考虑多入手一些，某些关卡里有不死单位，无法除灵的话想要全灭敌人几乎是不可能完成的任务）。由于大部分都是杂兵战，因此这里只对包含有Boss级敌人的战斗进行讲解。

## 18F 天と地の狭间

很让人纠结的一关，对方的石像兵和龙很快就会堵在路口处，后面的敌人也会逐渐攻过来，因此就不要对抢占平台抱有什么想法了，老老实实在初始地点那块不大的地方做好迎战准备吧。石像兵的两防很高，而且技能里有魔法回避，对它进行降防操作不怎么现实，因此各种给自己增加物攻、魔攻的卷轴和魔法这里要大量使用，只要解决掉两个石像兵问题就解决了一半了。为了堵路口，我们的防御型职业必定在地势上处于下风，如果是骑士的话，大幅降低伤害的技能“ファランクス”一定要装上，在HP不多时使用可确保自己能撑到回复职业的补给。本关切忌站在悬崖边上，否则一旦被敌人击退，就直接被秒杀了。

## 封印の间1

这一关我们只能派出5名队员，敌人则是巴尔巴斯和玛尔提姆（マルティム）两位暗黑骑士。这两人的能力值都比较高，建议用两攻一防一辅助一回复的阵容来对付，巴尔巴斯的防御相对较低，可以优先搞定他。这两人的魔法攻击比较低，虽然他们都会高级法术，但是不会对我们造成实质性的威胁。

## 封印の间2

正式流程中的最后一关了，从冥界复活的德鲁嘉尔亚（ドルガルア）除了物理攻击比较高之外一无是处，但是在他身边的是和我方部队一模一样的敌人，甚至连装备、技能、职业等级都一样，对付起来还是有一定难度的。此战推荐少用弓箭手和魔法师，多用近战型角色，这是为第二阶段做准备。总体来说是优先干掉防御力低的家伙。当然对方也是优先打击我方血少皮薄的角色，因此远程攻击型角色最好是先攻击再移动，这样对方就不一定在他的行动回合里攻击得到我们的弱势单位了。好在敌人死后不会像不死单位那样不消失，只要我们道具够多，靠吃复活药也能完成这场战斗。将德鲁嘉尔亚的HP削减到一定程度时发生剧情，之后进入第二阶段的战斗。

第二阶段要对付的就是真正意义上的魔王了，两防非常高，而且远程攻击几乎打不动它，以现阶段的魔法也是打不动它的，魔法师的主要作用是吸MP。对付这个家伙的主力就是各种骑士以及高物理攻击的近战职业了。剑圣这个职业不错，不但有不俗的伤害，而且还可以给群体附加有利状态，队伍中可以配备一至两个。有了魔法师吸MP，基本可以免除魔法攻击的威胁，不过魔王的必杀技非常厉害，攻击范围大不说，平均伤害在200以上，不过近战职业配上增加HP上限的技能，血应该都能上300，不足为惧，只要后面的回复补给能跟上就没有多大问题，用魔法补不上来就直接使用道具。



**玩后感**

由于系统对升级的概念做了更改，失去了SFC版经典的“扔石头练级法”，对于玩过原作的人来说多少有点遗憾，但不得不说这次的职业等级系统确实可以节约很多时间来练级，一定程度上加快了游戏的节奏。游戏难度依旧，虽然有“命运之轮 战车”系统可以“悔棋”，但是后期想打败敌人，不做好充足的战前准备依旧是不行的。通关后开启“命运之轮 世界”系统，这样就可以返回以前的时间点完成其他支线，同时海盗的墓场、死者的宫殿两个隐藏迷宫也会开启，追加章节等各种隐藏也都会开启，由于时间和篇幅关系，这部分内容将在下辑《掌机王SP》上与大家见面，敬请期待。

文 苍穹 美编 咕噜

攻略透解

光环视频收录

| 光辉历史 | | | |
|---|---|---|---|
| Atlus | RPG | 2010年11月3日 | 日版 |

RADIANT HISTORIA

由于上一辑的篇幅和截稿时间所限，这篇攻略来得稍微晚了点，在此向关注《光辉历史》的读者们表示歉意。本作的流程颇长，两条历史路线交错发展的设定非常精彩，本攻略也将对游戏中的重要剧情进行阐述和解释，希望能有助于玩家们感受到剧本的魅力。游戏中正传、异传可以随意穿梭，如果玩家在某一侧被剧情卡住时，不妨果断利用《白示录》前往另一条路线寻求突破，下文的攻略顺序仅供参考。

## 白示录

作为剧情核心的《白示录》在系统中有很重要的作用，平时在城镇和迷宫中靠近漂浮着书本的魔法阵，从上到下4个选项依次是：存档（セーブする）、前往西斯特里亚（ヒストリアへ行く）、回复（回復する）和放弃（やめる）。1、4两项的作用不需多说，前往“时之狭缝”西斯特里亚后，主角才能通过展开的《白示录》进行时空移动，而回复HP、MP则需要消耗マナの结晶，该道具除了在宝箱中获得、花费5000G购得外，击打场景中绿色的晶体也有较低的几率掉落。

在展开的《白示录》中共有4种图标：灰色的为普通的剧情点，蓝色的是“时之刻印”，斯多克只能返回到这种时间点，而不能直接跳入灰色图标所示的剧情；文件状的图标表示委托任务，大多数与主线剧情无关，一旦完成了就会出现一个星号；红色的碎裂图标则代表“平行剧本”，也就是一般所说的Bad Ending，不过本作中进入平行剧本并不会导致Game Over，而玩家若想把左下角的达成度提升到最满，就必须刻意选择这类的分支来延伸剧情。由于《白示录》的存在，玩家可以自由地返回过去或前往另一条路线，而不用担心错过宝箱或是任务。除了按X键可以快进对话外，按下Start键甚至能直接跳过剧情，非常方便。惟一需要注意的是，战斗中被全灭的话，游戏便会直接结束。

## 战斗讲解

1.框格战斗：战斗中敌方配置在3×3的九宫格范围内，位于前列的敌人物理攻击力更高、但受到的物理伤害也较大，而处在后列的敌人则正好相反。当玩家使用对敌方站位有影响的技能时，就可以把敌人向前、后（奥）、左、右、上5个方向击飞。普通情况下击飞敌人时，其会一直飞到边界处，如果其飞行路线上有其他敌兵或是陷阱等障碍物时，则会在途中停下。把多个敌人聚集到同一格内，也是一次性造成数次伤害的不二法门。如果一套连击结束以后，被打到同一格内的敌人仍然生存的话，他们会自动向周围散开。另外有少数敌人无法被击飞，甚至还有占据全部9格范围的大型敌人也同样不能改变位置。部分敌人在战斗中会摆出队列，此时脚下就会出现橘黄色的光环（如图），之后他们便能发动大威力的特殊攻击。此时一定要果断使用击飞技能，破坏敌方的队列。当敌人使出诸如区域回复、区域强化等特技时，也要优先把敌人打出效果范围。

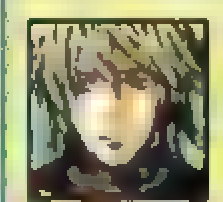
2.行动顺序：战斗时上屏幕会显示敌我双方的行动顺序，初始顺序与角色的速度值有关。玩家可以通过“变换（チェンジ）”指令或是“トランスターン”技能来对顺序进行改变，前者甚至可以与敌方进行顺序交换，而后者只能在我方角色间进行变换。虽然“变换”后并不会消耗此次行动机会，但是角色会处于全身发红的状态，在此状态下受到的伤害将远远大于平时。而用“トランスターン”技能的话实际效果与“变换”相同，但角色并不会进入全身发红的状态，因此也安全许多。

3.连击系统：将我方角色的行动连接在一起是形成高连击的前提，战斗中对同一个目标连续进行攻击的话，右上方就会开始积累连击等级。阿朵独有的陷阱技能比较特殊，其不能直接对敌人施放，而是必须安置在空地上。陷阱安放的时候便算1次攻击，当敌人被击飞到上面时还会再次加算。连击等级越高，伤害值方面的加成就越大，而战后得到的经验值和金钱也会有所增加。另外连击也影响到角色头像侧方绿色玛那槽的积累，连击数越多积累越快，当玛那槽积满后才能释放玛那爆发技。最后要指出的是，“偷盗（スティール）”技能的成功率也与连击有关，连击等级越高，偷到物品的几率也就越大。进行偷盗的时候，显示“何も持っていない”表示对方身上没有道具可偷，而非偷取失败。

4.其他要点：在战斗中按下X键可以选择开启或关闭帮助信息，而按下Y键则会进入自动战斗模式，角色们只会使用普通攻击向敌人发动进攻。游戏中提升攻、防的道具和技能效果都非常出众，由于要把我方行动顺序连接到一起就必须先承受敌方的攻击，因此物防和魔防在战斗中异常关键。另外在面对皮糙肉厚的敌人时，除了针对其弱点使用属性攻击外，优先令其中毒也可以起到很好的效果。

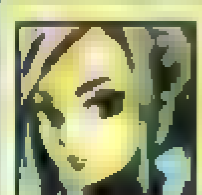
## 全人物技能

我方角色的技能除了通过升级习得外，还可以通过书物在固定的NPC处习得，各种书物的获取地点和方法请参看攻略后的列表。每名角色最后三项技能都是玛那爆发技，在得到相应的道具后返回西斯特里亚就能自动开启。



## 斯多克（ストック）

| 技能名称 | MP | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|
| プッシュアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向内侧击飞 | 初始习得 |
| レフトアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向左侧击飞 | LV2习得 |
| パワーウェイブ | 8 | 给与敌方单体较大伤害 | LV4习得 |
| ヒール | 3 | 我方单体HP小回复 | LV5习得 |
| リカバリー | 3 | 回复我方单体异常状态 | LV7习得 |
| ライトアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向右侧击飞 | LV9习得 |
| ファイア | 5 | 给与敌方单体炎属性伤害 | LV10习得 |
| エアーアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向上空击飞 | LV13习得 |
| リザレクション | 7 | 回复我方单体战斗不能状态，HP中回复 | LV14习得 |
| ウイークサーチ | 1 | 调查敌方单体的弱点 | LV17习得 |
| ダブルスラッシュ | 10 | 给与敌方单体2次攻击伤害 | LV21习得 |
| スティール | 3 | 给与敌方单体伤害、并盗取道具 | LV23习得 |
| グレーターヒール | 6 | 我方单体HP中回复 | LV25习得 |
| エリアヒール | 8 | 我方全体HP小回复 | LV31习得 |
| ヘッドクラッシュ | 5 | 给与敌方单体伤害，并令其魔攻下降 | LV37习得 |
| ヒートブレイド | 14 | 给横向一列上的全部敌人造成炎属性伤害 | LV42习得 |
| Gファイア | 15 | 给与敌方单体炎属性大伤害 | LV50习得 |
| ファイアストーム | 10 | 给后列的全部敌人造成炎属性伤害，并将其拉向前列 | LV60习得 |
| シャドウアート | 7 | 给前列的全部敌人造成伤害 | 影剑の契约书 |
| デュラハンソード | 10 | 给纵向一列的全部敌人造成伤害，并将其向内侧击飞 | 死剑の契约书 |
| レイスブレイド | 15 | 给纵向一列的全部敌人造成伤害，并将其向上空击飞 | 魂剑の契约书 |
| ウィルオウィスプ | 20 | 给中央和四个角落的全部敌人造成炎属性伤害 | 炎剑の契约书 |
| ターンブレイク | — | 消除敌方行动1次 | 白示录のきれはし |
| ファントムゲイン | — | 给与敌方全体5次攻击伤害 | 黑示录のきれはし |
| デッドフェンサー | — | 给与敌方单体数次攻击伤害 | 兽印 |

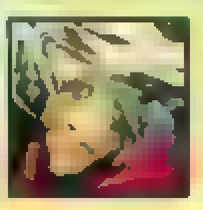


## 蕾妮（レイニー）

| 技能名称 | MP | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|
| プッシュアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向内侧击飞 | LV2习得 |
| サンダー | 5 | 给与敌方单体雷属性伤害 | LV4习得 |
| ポイズンブレイク | 3 | 给与敌方单体伤害并附带中毒效果 | LV8习得 |
| フロスト | 5 | 给与敌方单体冷属性伤害 | LV11习得 |
| ファイア | 5 | 给与敌方单体炎属性伤害 | LV15习得 |
| リジェネレイト | 3 | 我方全体HP徐徐回复 | LV20习得 |
| ラッシュ | 12 | 给前列的全部敌人造成伤害 | LV25习得 |
| Gファイア | 15 | 给与敌方单体炎属性大伤害 | LV30习得 |
| マナリジェネ | 12 | 我方单体MP徐徐回复 | LV35习得 |
| Gサンダー | 15 | 给与敌方单体雷属性大伤害 | LV41习得 |
| Gフロスト | 15 | 给与敌方单体冷属性大伤害 | LV47习得 |
| バックファイア | 12 | 给后列的全部敌人造成炎属性伤害，并将其拉向前列 | LV53习得 |
| クロスサンダー | 15 | 给十字上的全部敌人造成雷属性大伤害 | LV60习得 |
| レジストアップ | 4 | 我方单体一定时间内魔防上升 | 抗魔の武艺书 |
| スリープブレイク | 4 | 给与敌方单体伤害并附带睡眠效果 | 操眠の武艺书 |
| ポイズンブラスト | 10 | 给横向两列的全部敌人造成伤害并附带中毒效果 | 操毒の武艺书 |
| アーマーゲイン | 12 | 给纵向一列的全部敌人造成伤害，并令其物防下降 | 坏铠の武艺书 |
| ターンブレイク | — | 消除敌方行动1次 | 白示录のきれはし |
| インフェルノ | — | 给与敌方全体炎属性伤害 | 黑示录のきれはし |
| ヘルフリーズ | — | 给与敌方单体数次冷属性攻击伤害 | 兽印 |

# 玛鲁克（マルコ）

| 技能名称 | MP | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|
| ヒール | 3 | 我方单体HP小回复 | LV2习得 |
| ブルグラップ | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其拉向前列 | LV3习得 |
| ウィークサーチ | 1 | 调查敌方单体的弱点 | LV4习得 |
| マジックアップ | 4 | 我方单体一定时间内魔攻上升 | LV8习得 |
| ガードアップ | 4 | 我方单体一定时间内物防上升 | LV11习得 |
| ブッシュアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害、并将其向内侧击飞 | LV15习得 |
| エリアヒール | 8 | 我方全体HP小回复 | LV19习得 |
| スピードブレイク | 4 | 给与敌方单体伤害、并令其速度下降 | LV23习得 |
| トランスターン | 3 | 把自己行动的机会转交给同伴 | LV26习得 |
| リザレクション | 7 | 回复我方单体战斗不能状态、HP中回复 | LV29习得 |
| オールリカバリー | 7 | 回复我方全体异常状态 | LV33习得 |
| グレーターヒール | 6 | 我方单体HP中回复 | LV37习得 |
| ガードライズ | 10 | 我方全体一定时间内物防上升 | LV42习得 |
| マジックライズ | 10 | 我方全体一定时间内魔攻上升 | LV47习得 |
| スーパーヒール | 10 | 我方单体HP大回复 | LV52习得 |
| エリアGヒール | 12 | 我方全体HP中回复 | LV60习得 |
| ライトアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向右侧击飞 | 右斩の武艺书 |
| レフトアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向左侧击飞 | 左斩の武艺书 |
| 回转切り | 10 | 给与敌方单体数次攻击伤害 | 转斩の武艺书 |
| スリープクラウド | 10 | 令横向两列敌人陷入睡眠状态 | 眠云の武艺书 |
| ターンブレイク | – | 消除敌方行动1次 | 白示录のきれはし |
| エンジェルボイス | – | 我方全体一定时间内物防、魔防上升 | 黑示录のきれはし |
| ヘブンズガード | – | 回复我方全体异常状态和HP，一定时间内得到强化 | 兽印 |



# 罗修（ロッシュ）

| 技能名称 | MP | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|
| レフトアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向左侧击飞 | 初始习得 |
| グレイブタック | 8 | 给纵向一列的全部敌人造成伤害 | 初始习得 |
| ガルスイング | 8 | 给横向一列的全部敌人造成伤害 | LV9习得 |
| ブルグラップ | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其拉向前列 | LV13习得 |
| ベリアルクロー | 3 | 给与敌方单体伤害、并将其向内侧击飞 | LV17习得 |
| クロススパイク | 10 | 给十字上的全部敌人造成伤害 | LV20习得 |
| ビッグエアー | 8 | 给与敌方单体伤害，并将其向上空击飞、令其物防下降 | LV24习得 |
| パワーアップ | 4 | 我方单体一定时间内物攻大幅上升 | LV29习得 |
| スタンブロウ | 5 | 给与敌方单体伤害，并令其速度下降 | LV40习得 |
| ウィンドスラスト | 8 | 给横向一列的全部敌人造成伤害，并将其向内侧击飞 | LV47习得 |
| ギガントブッシュ | 8 | 给与敌方单体伤害，并将其向内侧击飞，令其物防下降 | LV55习得 |
| スパイラルエンド | 18 | 给纵向一列的全部敌人造成大伤害 | LV60习得 |
| バーンナックル | 10 | 给与敌方单体伤害，并令其魔攻下降 | ナックルコア |
| インペイルモード | 10 | 给中央纵向一列的全部敌人造成伤害，并令其物防下降 | インペイルコア |
| ブラストペイン | 15 | 给敌方全体造成伤害 | ブラストコア |
| ヘーストモード | 15 | 给与敌方单体数次攻击伤害 | ヘーストコア |
| ターンブレイク | – | 消除敌方行动1次 | 白示录のきれはし |
| ザイフリート | – | 给敌方全体造成伤害，并将其向上空击飞、令其物防下降 | 黑示录のきれはし |
| ガウェインガルド | – | 给敌方全体造成伤害 | 兽印 |

## 阿朵（アト）

| 技能名称 | MP | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|
| スティール | 3 | 给与敌方单体伤害，并盗取道具 | 初始习得 |
| ウィークサーチ | 1 | 调查敌方单体的弱点 | 初始习得 |
| グレーターヒール | 6 | 我方单体HP中回复 | 初始习得 |
| ポラリス | 2 | 我方全体状态异常耐性上升 | 初始习得 |
| エレキトラップ | 5 | 放置雷属性的陷阱，给其上的敌人造成伤害 | 初始习得 |
| ボムトラップ | 5 | 放置炎属性的陷阱，给其上的敌人造成伤害 | LV17习得 |
| アイストラップ | 5 | 放置冷属性的陷阱，给其上的敌人造成伤害 | LV20习得 |
| スターライト | 8 | 给横向一列的全部敌人造成伤害 | LV23习得 |
| ポイズントラップ | 2 | 放置有毒的陷阱，给其上的敌人造成伤害 | LV26习得 |
| メテオラ | 8 | 给纵向一列的全部敌人造成伤害 | LV30习得 |
| エリアGヒール | 12 | 我方全体HP中回复 | LV33习得 |
| ブッシュアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向内侧击飞 | LV36习得 |
| クロススター | 8 | 给十字上的全部敌人造成伤害，并将其向上空击飞 | LV39习得 |
| スリープトラップ | 3 | 放置睡眠的陷阱，给其上的敌人造成伤害 | LV42习得 |
| スーパーヒール | 10 | 我方单体HP大回复 | LV45习得 |
| ルナティック | 10 | 我方全体一定时间内魔防上升 | LV48习得 |
| マナリジェネ | 12 | 我方单体MP徐徐回复 | LV54习得 |
| ガードブレイク | 4 | 给与敌方单体伤害，并令其物防下降 | LV57习得 |
| スピードブレイク | 4 | 给与敌方单体伤害，并令其速度下降 | LV60习得 |
| ドリームブルーフ | 12 | 给敌方全体造成伤害并附带睡眠效果 | LV62习得 |
| 炎星阵 | 8 | 放置炎属性的陷阱，给其上的敌人造成大伤害 | 炎星の契约书 |
| 冰星阵 | 8 | 放置冷属性的陷阱，给其上的敌人造成大伤害 | 冰星の契约书 |
| 雷星阵 | 8 | 放置雷属性的陷阱，给其上的敌人造成大伤害 | 雷星の契约书 |
| ダンシングデス | 15 | 给与敌方单体数次攻击伤害 | 流星の契约书 |
| ターンブレイク | — | 消除敌方行动1次 | 白示录のきれはし |
| ブレイスオブブラック | — | 我方单体玛那槽上升 | 黑示录のきれはし |
| インペリオン | — | 给与敌方全体伤害 | 兽印 |

## 伽夫卡（ガフカ）

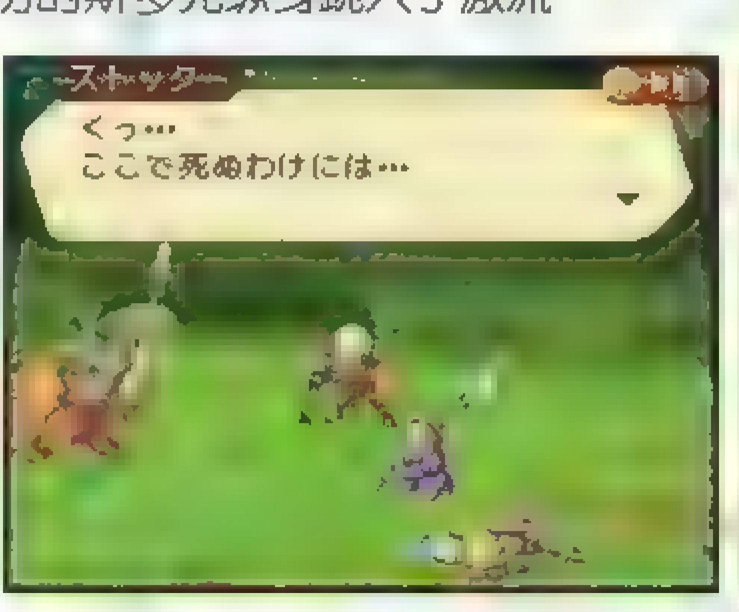
| 技能名称 | MP | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|
| エアーアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向上空击飞 | 初始习得 |
| ブッシュアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向内侧击飞 | 初始习得 |
| 五行珠 | 6 | 给与敌方单体伤害，并将其拉向外侧 | 初始习得 |
| 无心 | 2 | 我方单体一定时间内必杀率上升 | 初始习得 |
| 气孔波 | 6 | 给中央纵向一列的全部敌人造成伤害 | LV28习得 |
| 神气 | 8 | 给前列的全部敌人造成伤害，并将其向内侧击飞 | LV33习得 |
| 响冲打 | 10 | 给纵向一列的全部敌人造成伤害，并将其向内侧击飞 | LV39习得 |
| 气孔 | 3 | 我方单体HP小回复 | LV45习得 |
| 怒发天 | 12 | 给横向一列的全部敌人造成伤害，并将其向右侧击飞 | LV50习得 |
| 地业破 | 12 | 给后列以外的敌方全体造成伤害 | LV55习得 |
| 怒气升阵 | 1 | 我方单体物攻上升、物防下降 | LV60 |
| 三连击 | 6 | 给与敌方单体3次攻击伤害 | 三击の书 |
| 森罗万象 | 6 | 我方全体一定时间内必杀率上升 | 万象の书 |
| 无双 | 10 | 给中央的敌方单体造成伤害 | 无双の书 |
| 风神拳 | 20 | 给与敌方全体3次攻击伤害，并将其向中央集中 | 风神の书 |
| ターンブレイク | — | 消除敌方行动1次 | 白示录のきれはし |
| 雷槌 | — | 给与敌方全体雷属性伤害 | 黑示录のきれはし |
| 天槌 | — | 给与敌方单体大伤害 | 兽印 |

## 艾露卡（エルーカ）

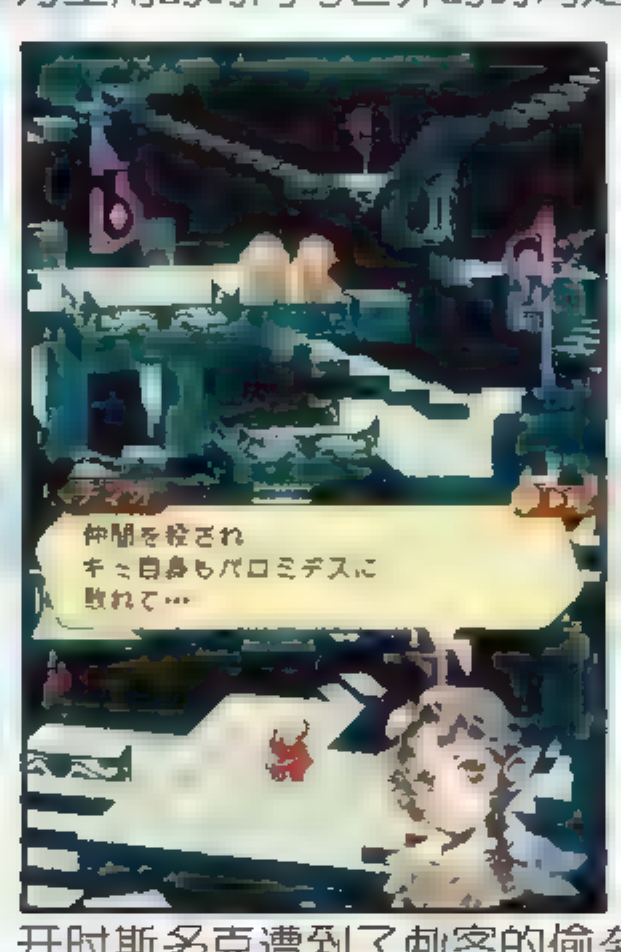
| 技能名称 | MP | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|
| マナショット | 5 | 给与敌方单体伤害 | 初始习得 |
| エイムバレット | 4 | 给与敌方单体伤害，并令其物攻下降 | 初始习得 |
| ウィークサーチ | 1 | 调查敌方单体的弱点 | 初始习得 |
| パワーライズ | 10 | 我方全体一定时间内物攻上升 | 初始习得 |
| リジェネレイト | 3 | 我方全体HP徐徐回复 | 初始习得 |
| トランスターン | 3 | 把自己行动的机会转交给同伴 | 初始习得 |
| ハードショット | 6 | 给与敌方单体伤害，并令其魔防下降 | LV24习得 |
| ホーリーアロー | 20 | 给纵向一列的全部敌人造成伤害 | LV28习得 |
| Gフロスト | 15 | 给与敌方单体冷属性大伤害 | LV32习得 |
| デッドライン | 8 | 给敌方前列的全部敌人造成伤害 | LV35习得 |
| ブリザード | 20 | 给横向一列的全部敌人造成冷属性伤害 | LV38习得 |
| ジャッジメント | 18 | 给十字上的全部敌人造成伤害 | LV42习得 |
| マジックアップ | 4 | 我方单体一定时间内魔攻上升 | LV45习得 |
| オールリカバリー | 7 | 回复我方全体异常状态 | LV48习得 |
| プッシュアサルト | 3 | 给与敌方单体伤害，并将其向内侧击飞 | LV51习得 |
| チェインレイブ | 15 | 给与敌方单体3次攻击伤害，并令其物防下降 | LV54习得 |
| レジストライズ | 10 | 我方全体一定时间内魔防上升 | LV57习得 |
| エリアGヒール | 12 | 我方全体HP中回复 | LV60习得 |
| ディバインライト | 10 | 我方单体受到的2次伤害无效化 | 护光の契约书 |
| バーストライト | 15 | 给敌方全体造成伤害 | 炎光の契约书 |
| ホーリーライト | 18 | 回复我方全体战斗不能状态，HP大回复 | 圣光の契约书 |
| シャイン | 25 | 给中央纵向一列的全部敌人造成伤害，并将其向内侧击飞 | 日光の契约书 |
| ターンブレイク | — | 消除敌方行动1次 | 白示录のきれはし |
| デスペナルティ | — | 给十字上的敌方全体造成伤害 | 黑示录のきれはし |
| パニッシュメント | — | 给与敌方全体伤害 | 兽印 |

# 始まりの章 ストック

在阿里斯特尔情报部的办公室，斯多克从司令海斯处接到了任务：护送持有敌军重要情报的密探返回境内，同时也得到了一本神秘的书籍《白示录》。然而就在斯多克与新部下蕾妮与玛鲁克碰头时，他的脑海中竟然出现了两人倒在血泊中的画面，《白示录》发出的异样光芒似乎只有自己才能看得见，这到底只是幻觉还是某种预兆？在城门口处老友罗修叫住了斯多克，对于此次任务他似乎也有不好的预感，然而古拉恩格军正在向拉兹维尔丘陵附近挺进，事关战争成败的任务也容不得斯多克犹豫或推辞。搜刮一番后就可以离开街道，由大地图进入丘陵北部。在教学战斗过后众人到达了会合地点，正在谈话间密探突然出现，其身后还有一批追兵。将敌方追兵尽数击溃后往东行不远，密探遭到暗箭射杀。在狙击手撤退后南侧的道路也被封死，一切似乎都在敌方的安排和掌控之中。任务虽然失败，但斯多克仍是鼓励两位部下振作起来返回首都，守护自己的归宿。第三场教学战后往东北方向行进，在场景中可以利用Y键的重击将敌方击飞甚至打晕，这样在进入战斗后就可以发动先制攻击，若被敌人从背后靠近，战斗开始后就要面对敌方先制攻击的不利局面。通过东侧的桥梁时众人遇到了古拉恩格军的最高司令官——迪亚斯将军，其身后有着“死神”之称的帕罗米德斯也并非浪得虚名，轻描淡写地便将蕾妮和玛鲁克击倒，走投无路、身负重伤的斯多克纵身跳入了激流……




醒来后的斯多克身处一个奇妙的空间，双胞胎姐弟莉普缇和提奥自称“时之狭缝的引路人”，他俩似乎也早就料到斯多克的到来。“时之狭缝·西斯特里亚”，在这个由操魔之力孕育而生的世界中，时间和空间是扭曲的，而斯多克能来到这里的原因，正是由于手中的古代操魔之书——《白示录》。在姐弟两人的解释下，斯多克想起了一切，正是自己“向北行”的决策害了蕾妮和玛鲁克。然而手中的《白示录》却能让他回到过去，将一切重来，相对的，拥有这种能力的斯多克也必须承担起改变世界命运的责任。重返过去后，斯多克从狙击手的利箭下救下了密探，而他给蕾妮等人的指令则是“向南行”。来到挡路的障碍物前，双胞胎姐弟出现解放了“ストレングス”之力，此后靠近铁箱按A配合方向键，便可进行推拉移动（北侧洞穴中的宝箱此时也能拿到，以后每解放一个新的地图技能，玩家们就要记得去回收以往场景中的宝箱，下文攻略只会提及重要的道具）。任务顺利完成，众人也成功脱险，但斯多克却倒在了地上，原来帕罗米德斯造成的重伤并没有因为穿越时空而消退，因为主角的时间与世界的时间是相互独立的。




斯多克醒来后从海斯口中得知，入侵的古拉恩格军已被击退，阿里斯特尔方面甚至趁机攻下了国境边的砂之砦。海斯似乎知道《白示录》的隐情，但斯多克则信守了对双胞胎姐弟的承诺，对此闭口不谈。离开时斯多克遭到了刺客的偷袭，幸亏罗修及时赶

到，然而在诡异的黑色光芒过后，刺客化为了一堆黄沙——"砂人病"，生命之源玛那在流失殆尽后导致的死亡，其病因以及整个大陆沙漠化的原因目前都无从知晓。罗修向老友斯多克发出了邀请，希望他能加入自己的部队担任副官一职，然而斯多克却再次看见了未来的景象，这一次竟是罗修倒在血泊中，而立于他身前双手沾满鲜血的正是斯多克自己！以后通过场景中漂浮着的书本或是从大地图界面按Y键就可以前往西斯特里亚，通过展开的《白示录》能进行时间移动。与大门口的罗修对话后便会进入分支选择。

◆ロッシュ队に入る

经过人事调动，斯多克等三人配属到了军部，很快出击命令便传来，指派罗修率领的新兵部队前往西边的阿尔玛矿山，击退入侵的敌军。由于新入伍的志愿兵大多没有作战经验，罗修和斯多克便充当起先锋。城中特定的NPC处会开始出现任务委托，具体请参看攻略后的资料列表。由大地图前往丘陵并向西南行，推开铁箱转向北由西出口离开便能前往矿山。与联络员接洽后得知矿山的入口被落石封死，需要炸药才能进入，但运送炸药的商人却失去了音讯。随后进入新的分支选择。

◇待ち伏せしよう→平行剧本"首都陷落"

◇使いを出そう

斯多克决定寻找商人和炸药但却无从下手，双胞胎姐弟适时地出现告诉了斯多克《黑示录》的存在，并提醒他前往另一个世界寻找线索。玩家必须利用先返回"すべての始まり"章节发展正传路线。

◆ハイスの下で動く

虽然老友罗修盛情邀请，但斯多克还是决定留在情报部。在进入2F海斯的办公室后，斯多克也接到新的任务：拘捕叛乱分子的头目布拉德。到达道具店后得知，布拉德会前往二番街的酒馆。正欲离开酒馆时斗篷男子前来拿取货物，在室外与他对话便会进入战斗。获胜后蕾妮两人赶到带走了布拉德，进入办公室后得到密令：潜入古拉恩格！如此故事便能进入正传第1章。

# 第1章 正传·旅路/异传·逆境

先与酒馆前的蕾妮对话，两人加入后来到拉兹维尔丘陵的桥下却不见联络员的身影，心急的蕾妮便建议前往矿山，随后进入分支选择。

◆アルマ矿山へ行く→平行剧本"女王の抬头"

◆联络员を待つ

稍作等待后联络员终于现身，告诉众人砂之砦已再次被敌军占领，矿山也受到了侵攻。不过想要潜入古拉恩格的话，战事已经结束的砂之砦是相对理想的路线。剧情过后向西南走听见呼救声，往北进入BOSS战。击退两名盗贼后救下商人，剧情后"ボマー"之力得到解放，这下就可以通过L键设置并引爆木桶里的炸药来炸毁岩石了，如果爆炸范围内有敌人也能被炸得烟消云散，不过要小心别波及到自己。回收宝箱后往南侧出口离开，进入断崖区域，注意这里的触手型敌人在战斗中是无法用技能令其移位的。从北侧离开后便可以由大地图到达砂之砦，由于敌方的主力部队不在，斯多克三人决定强行突破。一路向上冲入3F后发生强制战斗，此战要优先用技能击飞其中的一个目标，破除敌方的队列效果。在大地图继续向北进入古拉平原，在听到呼救后赶到北边树林，这里不论选择哪项都会触发战斗。击退野兽救下兽人少女阿朵，随后得知他们是巴诺萨旅行艺人团的成员。由于越过国境需要通行证，为表感谢巴诺萨同意让斯多克等人伪装成艺人团员，借此把他们带到古拉恩格国境内。但是斯多克却引起了卫兵的怀疑，接下来进入新的分支选择。

◆强行突破する→平行剧本"开かれぬ道"

◆思いとどまる

由于没能展现才艺，众人还是被挡在了关口外。双胞胎姐弟再度出现为斯多克指出了明路，而阿朵似乎也能看得到他俩。

玩家需要通过白示录返回“闭ざされた矿山”章节，由于拥有了引爆炸药的能力，运送炸药的商人也成功获救，如此一来挡在矿山入口的岩石便能轻松炸飞，罗修得以率军攻入矿山内部。一路炸开岩石进入深处，突然间崩塌的落石挡住了众人的归途，斯多克只好硬着头皮前进。利用炸药给与敌人的大部队沉痛打击后，斯多克等人趁势杀出，在成功击退敌兵后众人也昂首返回阿里斯特尔。

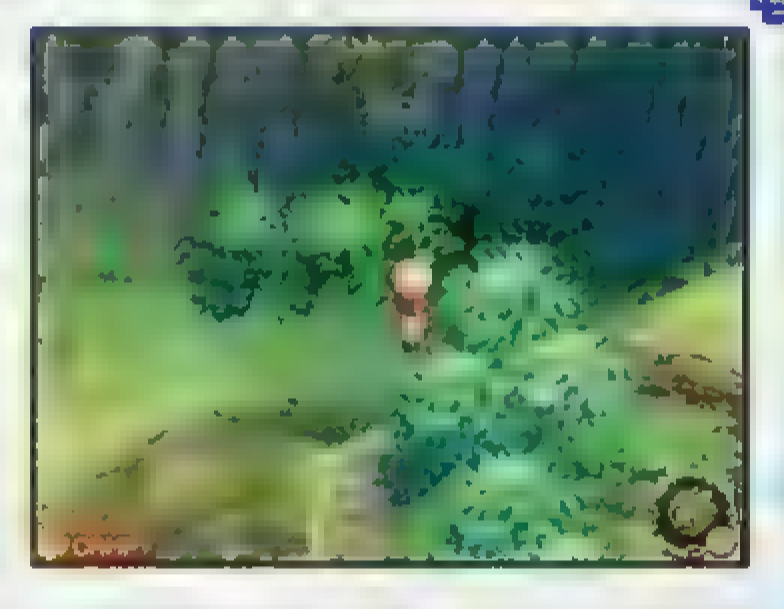
战场上的连续失败让古拉恩格的女王普洛缇娅大为恼火，该国的两位重臣塞尔班和迪亚斯也开始策划起新一轮的攻势，谈话间甚至出现了情报部司令海斯的名字……剧情过后前往医务室找索尼娅，随后罗修前来告知部队收到了出击命令。来到3F劳尔中将的办公室后，两人也接到了新的任务：前往断崖与联络员接头。在离开丘陵时发生事件，罗修得到的传令是率领部队前往砂之砦接受比奥拉的指挥。但蕾妮却对传令员的行踪表示怀疑，斯多克遂与两人一同前往了断崖。向北进入洞穴后发生战斗，获胜后使者化为了黄沙。虽然不知道是什么人想对罗修不利、前方究竟有什么陷阱，但身为军人的罗修还是决定服从命令率军赶往砂之砦。部队到达城砦后罗修便去参加军事会议，斯多克等人也得以见到“战女神”比奥拉的真容，身为准将之职却一直被派往前线，难怪会有传闻说修格大将与她的关系不睦。可以自由行动后先前往2F找到基尔，斯多克便会习得剑舞，“スマッシュ”之力也能得到强化，现在可以砍断场景中的植物了，而用剑击打绿色晶体则能得到玛那一类的道具。与1F的罗修对话选择“一緒に行く”，比奥拉的军队开始向古拉平原挺进，而斯多克等人的任务则是镇守城砦。不久后前线就传来了比奥拉准将陷入苦战的消息，随即斯多克也迎来了新的分支。

**◆援军を出そう→平行剧本“绝望の战场”**

**◆任务を优先しよう**

虽然战况紧急，但斯多克还是认为当以守护根据地的任务为优先。一个可疑的身影把罗修和斯多克引到了城外，然而这却是调虎离山之计，古拉恩格军已凭借炸弹攻入了砂之砦。当斯多克等人赶回时城砦已是一片狼藉，双胞胎出现提醒主角说这些爆炸物都在“黑之力”的覆盖之下，普通的肉眼无法看到，只有兽人中的萨图罗斯一族所拥有的敏锐神经才可以察觉。接下来通过《白示录》返回“ストックの一艺”章节发展正传吧！

斯多克凭借华丽的剑舞骗过了把守关卡的卫兵，一行人随后往西南行来到广场南侧，为了生火造饭先要收集5份木柴。返回北侧平原后发生事件，“サーチアイ”之力解放，通过这种能力能够发现平时无法看到的东西。在移动中如果身边出现闪光点，上前按A键调查就可以发现道具，由于有效范围比较小，一定要多往角落里走动，以防遗漏。在平原西砍开的植物后、平原弧形的树干下、平原北西的角落处依次找到3个かれた木，随后来到南侧高台，找到第4段木柴后发生剧情并进入BOSS战。野猪弱毒的特性要善加利用，获胜后得到フレッシュミート。返回广场后众人做饭用餐，斯多克则从阿朵处得到了白示录のきれはし，拿着它返回西斯特里亚，“マナバースト”之力就能得到解放，此后战斗中当玛那槽积累到最大值时，就能释放玛那爆发技。次日向北行发现一具古拉恩格兵的尸体，阿朵则展现了她身为萨满所具有的神秘力量——将灵魂和躯体送往另一个世界。向北由大地图来到帝国的首都，与外表上的繁华截然不同的是，民众对女王的暴政怨声载道，甚至还有人暴尸街头。往右走在商业区广场找到联络员，原来此次秘密任务的目的竟是暗杀帝国的公主艾露卡！随后正传便会进入第2章，不过建议玩家先返回异传完成第1章的内容。



返回“战场の战女神”章节，需要在城砦内找到隐藏着的炸弹，以前到过的场景中也隐藏着一些宝箱，3F北侧区域右下角就藏有抗魔の武艺书。5枚炸弹分别位于：1F右上餐厅、1F左上仓库门外、2F楼梯边仓库、2F上方石柱边、3F左侧。解除全部炸弹后发展剧情，斯多克等人被引出后敌兵还是攻入了砂之砦，但由于并未发生爆炸，众人得以一路冲回3F进入强制战斗。敌方会使出区域类技能，一定要优先把敌人打出效果范围。成功守住城砦时比奥拉也正好率军返回，此次的作战令她对罗修大为赞赏。数日后罗修接到回国的命令，说是军部要在首都为其庆功，斯多克在叮嘱一番后目送好友离去，异传第2章也随之开启。

# 第2章 正传·王道/异传·失坠

古拉恩格恶政的根源来自于普洛缇娅女王，暗杀公主究竟有多大意义呢？不过也有传言说她与当地的抵抗组织有所牵连。虽然斯多克一行满怀不解，但任务就是命令，没有质疑的权利。由商业区西侧的小路前进，发生剧情后从酒馆里得知屋后的木箱下隐藏着密道。选择“おりる”进入下水道，发现之前在平原击败过的两名“沙漠乌鸦”成员也想潜入王宫。在迷宫中扳动开关才能造出浮桥继续前进，下水道中的小女孩则关系到剧情“エスコート”，选择是否把她带出下水道对正传第3章的剧情以及第6章最后阶段的剧情会有所影响。由扶梯处选择“のぼる”潜入王宫地下牢，前进不远就发现两名盗贼被卫兵抓住，此时出现分支选择。

◆俺がオトリになる→平行剧本“暗杀の舞台里”

◆隐秘行动にこだわる

斯多克表示要秘密地执行任务，但由于盗贼被擒让王宫中的戒备更加森严，纵使是情报部的精英也无计可施。这一侧再次陷入死胡同，只能先通过《白示录》前往“アリステルの攻势”章节。

罗修率领小队利用矿山的暗道，秘密地向平原进军，而斯多克则奉命由砂之砦杀出，前去与罗修会合。本次作战阿里斯特尔方面甚至投入了开发已久的魔动兵试作型，因此必须事先确定敌人的方位，才能减少能量的损耗。来到3F后可以看到蓄势待发的魔动兵，往北由大地图进入平原地带，向西行遇到敌兵触发战斗。地图上会出现盾牌一样的物体，接触后同样会进入战斗。继续西行发现罗修的部下倒在地上，随后传令兵赶来说古拉恩格骑士团已经攻到北边，到底是继续寻找罗修还是前去拒敌，新的选择摆在了斯多克面前。

◆北に向かう→平行剧本“狮子将军”

◆ロッシュを探す

虽然战况紧急，但斯多克仍是放心不下老友，众人随即向南侧赶去。虽然击退了敌兵，但对于身负重伤的罗修和基尔却已是无力回天。懊悔不已的斯多克在敌兵的尸体边发现了一份计划书，掌握了敌方行动的主角决定返回过去，誓要挽回好友的性命。

回到“アリステルの攻势”章节把计划书呈交给比奥拉，在洞悉了敌人的意图后女武神也当机立断，派魔动兵加入了战团。在魔动兵压倒性的优势面前，阿里斯特尔军也渐渐占据了主动。进入平原西侧，斯多克等人及时赶到成功救出了身陷重围的罗修，接下来无论选择哪一项对剧情走向都没有影响。为了吸引敌人给罗修的逃离创造机会，基尔奋不顾身地冲了出去，斯多克则护送着好友返回了祖国。此次作战十分机密，但罗修的部队却遭到伏击，这也让斯多克和劳尔把怀疑的目光投向了修格大将，不过目前并没有有力的证据能证明他里通外国。斯多克在主动接下寻找证据的任务后，偷偷潜入了修格的办公室，然而海斯的凭空出现让人大吃一惊。他竟然也有类似穿越时空的神秘力量！如今证据就在海斯手上，他开出的交换条件是要斯多克回到情报部，主角则用手中的利剑表明了自己态度。与海斯的单挑战需要消耗他一定的体力，利用道具强化攻击后就不难达成。面对强大的海斯，斯多克还是抓住机会抢到了证据，并借助时空移动逃离。机密败露的修格将军立刻下令封锁街道，并派人捉拿劳尔中将。剧情后“サイレンス”之力得到解放，此后按下R键就可以通过消耗MP来隐藏身形，此状态下纵使碰到敌人也不会触发战斗，但是不能挥剑、移动物体或是引爆炸药。在医务室找到罗修和索尼娅，三人一同在风雨中逃离了首都。于平原地区独力抵挡追兵的斯多克，在全灭敌人后也因体力不支倒在了地上，而一群异族人却适时地出现在了周围……

**正传** 异传方面得以进入第3章，同样还是建议玩家先返回“气配を消すには”章节发展正传剧情。由于拥有了隐身的能力，斯多克得以避过卫兵的耳目秘密潜入，然而偌大的王宫里竟空无一人。向左走看到公主的身影后，对着墙壁按A键选择“のぼる”。进入公主的房间后斯多克察觉到了异样，如此轻易地就潜入成功，让人觉得好像是

陷阱一般，而随后出现的敌兵也证明了这一点。获胜后沿原路返回地下监狱，却发现水道的入口被人封死。一阵烟雾过后士兵全部昏睡过去，众人在抵抗组织成员的带领下逃离了追捕，而派人前来解救斯多克一行的，竟然正是此次暗杀行动的目标——古拉恩格第一公主、艾露卡！她希望斯多克能助自己一臂之力，停止两国之间这场无意义的战争。原来抵抗组织正在筹划逼迫现任女王普洛缇娅退位，并让艾露卡接管大权。此次战争的根源是大陆不断受到黄沙的侵蚀，而艾露卡也娓娓道出了沙漠化的原因：原本这片大陆上曾存在着一个庞大的帝国，该国由于不断地钻研玛那技术而无比繁荣。然而随着帝国谜一般的突然灭亡，带来的负面影响是玛那开始暴走，大陆的能量平衡也被打破，玛那流尽之处便会成为沙漠。建立古拉恩格王国的，是当时帝国的一名神官，因此古拉恩格王室也继承了“操控玛那之术”。这种古老的仪式是为了安定全大陆的玛那而存在的，但在出身为平民的普洛缇娅女王并没有王室血统，因此在她继位后这种仪式便也失去了效用。如今惟有让流淌着神官之血的公主即位，才能缓解土地的沙漠化。谈话刚到重点时士兵却迫近了酒馆，艾露卡建议斯多克先前往东边的克鲁内村暂避，正传故事顺利迈入下一章节。

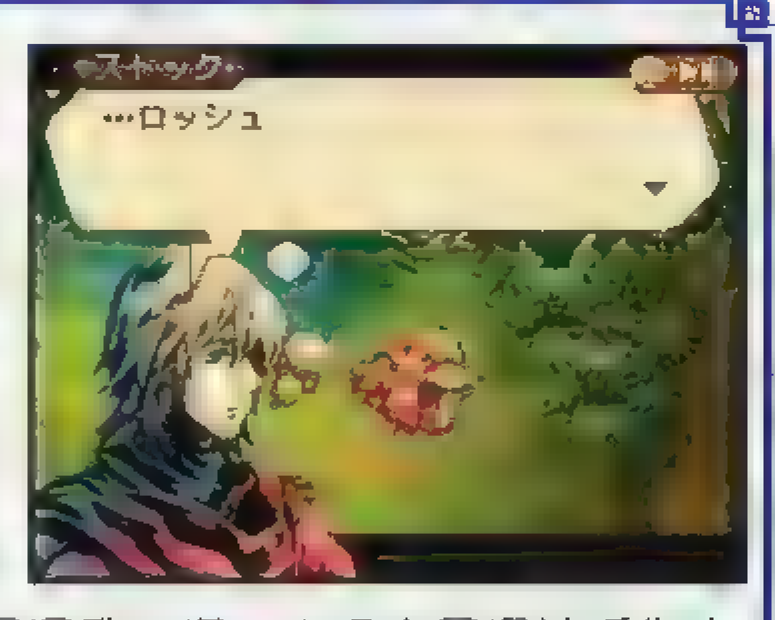
## 第3章 正传·决意/异传·绝望

**正传** 与酒馆吧台边的NPC对话能触发剧情“砂の剣”，离开首都后前往平原，由东北出口离开便可来到克鲁内村，在右侧菜地后隐藏着一本眠云の武艺书。进入左上角的村长家，众人在调查一番之后也确认了公主所言非虚。另一方面，女王普洛缇娅得知抵抗组织企图暗杀自己后勃然大怒，命令塞尔班即刻在街道放火，以此给对方一些颜色和教训。当斯多克等人得到情报时为时已晚，听闻如此女王如此暴行的主角再也按耐不住，决心前去解救艾露卡。当到达首都时这里已是满目疮痍，进入观光区发现被士兵包围的兽人艺人团，获胜后阿朵也重新加入队列，并带来了黑示录のきれはし，带着此物进入西斯特里亚，“マナバースト”之力就会得到强化，每个人都会增加不同的玛那爆发技。进入酒馆后见到艾露卡安然无恙，但很快塞尔班伯爵的部队就向这里赶来，公主加入队列后众人打算通过地下水道逃离，但不料暗门却被关闭，原来一直跟随公主的皮耶鲁叛变（如果之前完成了带小女孩离开下水道的剧情“エスコート”，这里便不会触发战斗）。获胜后由大地图前往砂之砦，然而城砦已经为古拉恩格军所有。一路杀到1F发生剧情，城外传来了“死神”帕罗米德斯迪亚斯率领的骑士团靠近的声音。城砦崩塌后由大地图进入断崖区域，往西走大量的落石会迅速损耗我方HP，这里建议尽量避战。艰难到达泉水边的斯多克也迎来了新的分支选择。

◆マルコに任せる→平行剧本“迷える狮子”

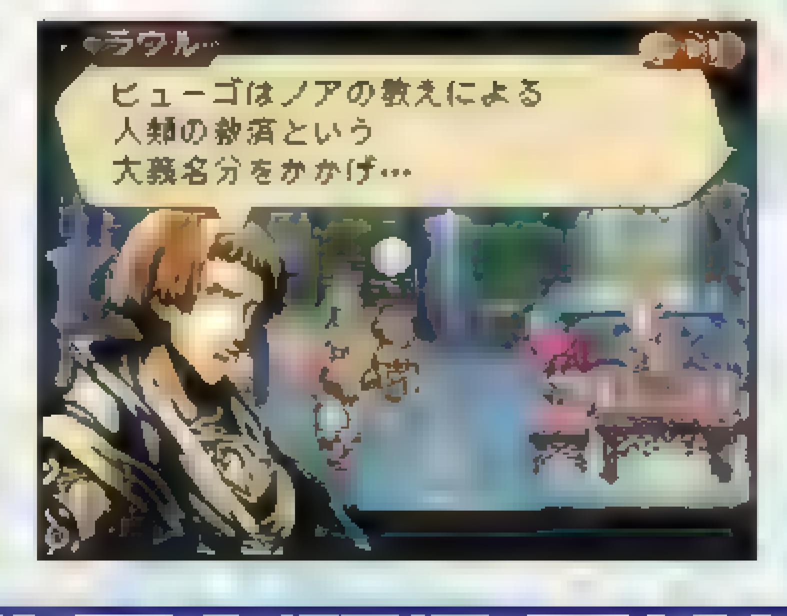
◆自分が火の番をする

斯多克决定由自己担任警备工作，并希望借此机会与艾露卡好好谈谈——公主向自己寻求帮助的原因是什么？为什么初次见到主角时她的脸上挂满了哀伤？原来，斯多克的外貌与公主已过世的王兄十分神似，处处为民着想的王子却被先王以叛逆为名害死，对此无能为力的公主惟有继承王兄的遗志，保护他所热爱的国家和人民。至于斯多克为什么是安定玛那的仪式所必须的，公主却闭口不谈。深夜时分，罗修只身出现在了营地边，身为军部一员的他质问主角为何要背叛祖国，两位昔日的战友如今却各立一方、拔刀相向。罗修的物防较高，除了用斯多克的火焰魔法保证伤害外，道具毒の翼也有不错的效果。奄奄一息的罗修告诉斯多克如今的阿里斯特尔已被修格搅得混乱不堪，由于索尼娅被抓作人质，自己也没有勇气像主角那样走上自己认为正确的道路。友人已逝，悲恨交加的斯多克捡起了坏らた机械の腕，这一侧的剧情再度陷入僵局。



斯多克被明媚的阳光扰醒，两位兽人伽夫卡和阿朵随后出现，原来这里便是塞雷斯提亚——萨图罗斯族兽人的王国，不过似乎大多数兽人都不大愿意与人类交流。在北侧的结界树下找到罗修，这里充足的玛那之力对其伤势的恢复大有裨益。然而部队全灭给这个坚强的男子带来的伤痛胜于身体上的疼痛千百倍，那群为了祖国自愿参军的年轻人就这样战死沙场，这让身为队长的罗修无比自责，他也就此陷入了消沉。在与兽人族长对话后得知拉兹维尔丘陵的魔物数量在近期内陡增，族长希望斯多克能够帮忙，主角当然不会拒绝，随后伽夫卡和阿朵加入队伍。由大地图进入丘陵地带，在林间道东的区域发生剧情，继续向西进入战斗。熊怪BOSS拥有4格的庞大体积，弱点属性是冷，利用阿朵的属性陷阱可以有效给与伤害，在BOSS蓄力后把它打到后排并注意防御便可保证自身安全。救下巴诺萨一行后众人返回塞雷斯提亚，从艺人团长口中得知，战况方面目前是阿里斯提亚军占据了压倒性的优势，而斯多克也很担心劳尔中将的安危。剧情后与宿屋的巴诺萨对话，次日斯多克便动身前往阿里斯特尔。

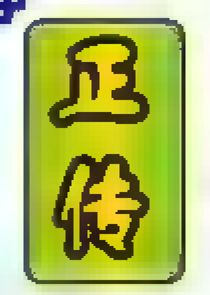
返回久违的首都，在道具屋后可以找到隐藏的炎剑の契约书。巴诺萨来到的剧情发生后，往北前往演说会场。看来不单单是敌国古拉恩格，修格连西边的希古纳斯国、兽人之国塞雷斯提亚也不打算放过。演说后斯多克从一名神秘男子处得到了一张字条，当晚主角前往约定的地点，原来此人正是劳尔中将，他也成为了被追捕的对象。如今国内局势已被修格所掌控，想要有所作为必须借助外力，随后蕾妮和玛鲁克也与斯多克重逢。战胜敌兵后众人成功逃离虎口。返回塞雷斯提亚时没想到这里已遭到阿里斯特尔小股部队的攻击，两个防御兵器会频繁使用冷属性魔法，敌兵的特技则会减少我方MP，此战的回复道具一定要准备充足。修格打着大义的名分妄图以武力征服全大陆的阴谋已是人尽皆知，战争的硝烟味日渐迫近这原本一片祥和的兽人之国。剧情后分别与劳尔和罗修对话，再与族长对话。萨图罗斯一族决定拿起武器抵抗侵略，劳尔则提议与希古纳斯国联合，但如今缺乏具有实战经验的指挥官，而昔日那位“幼狮”罗修却是一蹶不振，随后新的分支选择摆在主角面前。




◆ラウルに任せる→平行剧本“ラウル暗杀”

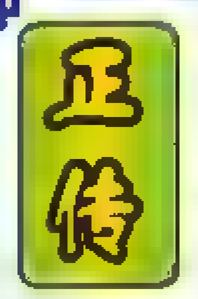
◆ロッシュに任せる

斯多克认为昔日的战友罗修才是指挥官的不二人选，虽然这只雄狮暂时失去了斗志。持有上传中得到的坏らた机械の腕的话，索尼娅就会说出其中的核心并没有损毁，只是目前没有工具无法将其取出。返回“すべての始まり”章节与索尼娅对话，就能顺利得到ナックルコア。回到“くだかれた铁腕”章节将核心交给索尼娅，分支选择过后斯多克与罗修展开单挑。获胜后返回族长的房间，罗修在索尼娅的鼓舞下重新振作了起来，异传也成功步入第4章。



此时返回“友の死”章节，罗修出现时态度会发生转变，原来修格已经带领着魔动兵部队攻入了兽人之国塞雷斯提亚。身为武人罗修对这一切痛心疾首，他也和索尼娅、劳尔一同脱离了军部。罗修等人准备前往塞雷斯提亚帮助兽人抵抗阿里斯特尔军的侵略，而劳尔中将则希望斯多克能协助艾露卡公主即位，并争取到中立国希古纳斯的帮助。当晚，一群陌生人悄悄包围了营地……

## 第4章 正传·友情/异传·凶报



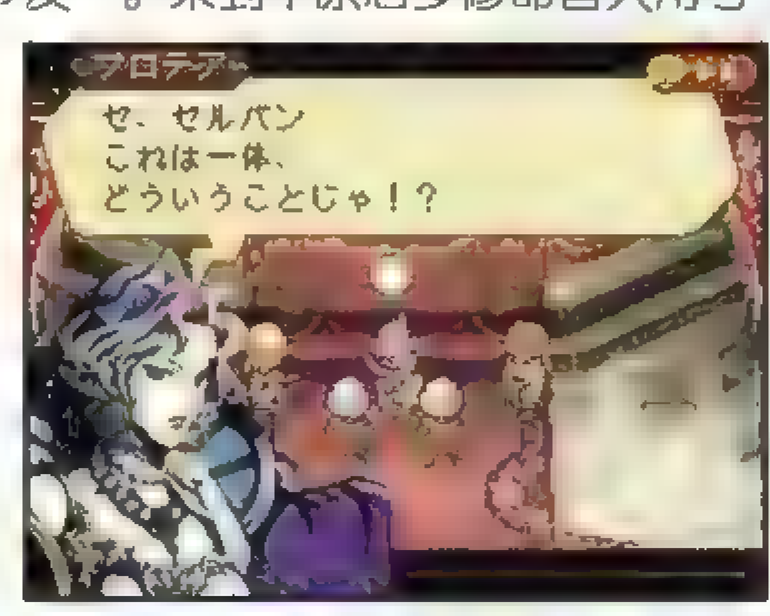
当斯多克醒来时已身处牢狱之中，自称“沙漠之民”的伊莱随后现身，他告诉斯多克次日必须与这里最强的剑斗士决战。对话后选择“寝る”，翌日与剑斗士展开单挑，使用力或守护香草后调整行动顺序，再一口气解决对手即可。数日后表现非凡的斯多克也被带到希古纳斯武王、伽兰多的面前。由于主角不愿暴露身份，情急之下使用了“艾伦斯特”的假名——艾露卡过世的王兄之名。面对高手，身为武人的伽兰多也按耐不住，持剑走下王座与斯多克展开了较量。选择“大丈夫だ”后依然是单挑战，打法与前一场基本相同。伽兰多输得心服口服，他爽快地恢复了斯多克的自由之身，同时也希望主角能在数日后与古拉恩格高官所带来的剑斗士一较高下。可以自由行动后在城中逛逛，听说酒馆中最近来了兽人姑娘后随即前往，一看果然是阿朵。与兽人保镖的较量由于有阿朵辅助，战斗更加轻松，获胜后阿朵也重获自由，酒馆左下的城墙后则隐藏着护光の契约书。与王宫斗技场中石柱边的NPC对话选择第1项，看来想得到情报又必须得用战斗来解决了，这还真是一个武力至上的国家。前往中央广场与右下帐篷边的NPC对话，得到木の斗技章后再次对话选第1项就会进入战斗，用主角的特技配合阿朵的各种陷阱能够快速杀敌。获胜后得到石の斗技章和エメラルド，继续对话进入第2场战斗。这次要面对的是老对手——盗贼二人组，此战建议用毒属性陷阱，获胜后得到铁の斗技章和マードレブレイド。继续对话，第3场战斗中会出现分支选项。

◆アトの作战に乗る→平行剧本“アトの生命”

◆アトを止める

斯多克阻止了阿朵牺牲自我的行为，如果同伴发生了什么意外，这场战斗纵使胜利也毫无意义。但斯多克面对敌方的气功招式束手无措，只能先发展异传。

古拉恩格城已然陷落，宰相塞尔班与迪亚斯将军把普洛缇娅女王拉下了王座，用她的生命来挽救更多百姓。阿里斯特尔进攻全大陆的战争也就此打响，值得庆幸的敌方向塞雷斯提亚方面只派出了2000左右的小股部队，修格把更多的兵力放在了希古纳斯。与红发兽人艾露姆对话选两次第1项，能触发“エルムの友”。来到平原后罗修命兽人用弓箭布下防御阵势，自己则与斯多克一同攻向敌军指挥官所在的方位。BOSS战时敌方的机雷要优先解决，否则其自爆带来的伤害非常大，不过其防御力不高，因此建议派上可以进行一列攻击的角色。只要场上没有机雷，魔动兵就会进行召唤而不会发动攻击的特点也可以利用，它的弱点属性是雷，不时利用陷阱或魔法给与其伤害即可。团结一心的众人击败了强大的魔动兵，然而另一方面却传来了不好的消息：希古纳斯军全线崩溃。原来阿里斯特尔方面使出了古代的“操魔之力”，玛那流尽的士兵们纷纷化为了黄沙……剧情过后与劳尔对话选择第1项，众人在族长的房间召开了会议。希古纳斯出人意料地溃败让兽人方面刚刚取得的胜利化为了乌有，冷静的劳尔决定亲自前往希古纳斯国探查一番，同时也希望斯多克能与伏尔伽的布鲁托族兽人结盟，新的选择分支出现。




◆フォルガ以外と组む→グランオルグと组む→

**平行剧本“终わらぬ战争”**

**◆フォルガと组む**

想要达成联盟，身为布鲁托族人的伽夫卡便是关键的纽带。在结界树下，斯多克与兽人进行了一番长谈。原来伽夫卡是被自己的族人驱逐出村的，布鲁托族与阿朵所属的与萨图罗斯族的情况有所不同：善战的布鲁托兽人曾被人类抓起来并强行派上战场，因此他们对人类只有无比的憎恨之情。然而该族人中却有一条规定：兽印在手的就不算人类。如果进入遗迹中接受试炼并得到兽印，斯多克才有可能创造联盟的机会，但是身为人类的他却又无法靠近神圣的遗迹。事先经历了正传剧情的话，此时斯多克就会向伽夫卡打听兽人剑斗士的消息，随后也能习得破除气功的方法并得到耐气の印。

来到“气をまとう剑士”章节，斯多克成功冲破对手的气功束缚后也获得了胜利。得到剑の斗技章和福音の铠。把剑の斗技章交给石柱边的NPC，就能够得到牢狱中女性的情报，而斗技场处还能进行两场战斗，这也是本章的委托任务，不过难度较高，建议玩家等到队员具备一定实力后再回来挑战。与右侧守门的卫兵对话他便会让道，斯多克也在牢狱中发现了艾露卡，而随后赶来的蕾妮和玛鲁克则表明没有在门口看到卫兵的身影——原来西北边涌入了4只地狱蜘蛛，王宫的士兵们都忙着去抵挡魔物了。先返回牢狱救出公主，随后前往南边进入BOSS战。蜘蛛的体积为9格，因此阿朵的陷阱技能在这里无法施展，推荐的战术依然是下毒。当伽兰多率军赶回时，攻入街道的地狱蜘蛛已被斯多克等人消灭。武王的近臣赫基认出了公主，并建议将她作为礼物献给迪亚斯将军，以求得和古拉恩格王国的和睦。但是耿直的伽兰多拒绝了这种卑鄙下作的伎俩，赫基也被驱逐出境。伽兰多一直对古拉恩格当前的政局抱有微词，艾露卡的出现让他下定了决心帮助公主。随后便能挺进第5章，不过异传方面目前仍无法打破僵局，先发展正传路线吧！

## 第5章 正传·胜利

蕾妮曾是此地的佣兵，在战争中流离失所的人们渐渐聚集在一起，才形成了希古纳斯如今的面貌。由于斯多克之前挺身而出力战魔物，这个让蕾妮怀念不已的街道才能保全下来，这也让她对主角充满了感激。前往王宫拜见伽兰多，武王表示想与率军前来的迪亚斯进行会谈，并借助时常经过伊托利亚荒野的巨大龙卷风，对敌军进行打击。武王希望斯多克能在自己离开期间代为守护希古纳斯，关系重大的分支选择摆在了面前。

**◆シグナスの残る→平行剧本“武王の死”**

**◆自分たちが先行する**

斯多克对此次行动放心不下，不想让一国之王冒如此大的风险，自愿先行前往会谈场所探查。次日，就在迪亚斯对伽兰多迟迟没有现身感到不满的时候，之前被驱逐出境的赫基前去通风报信，将艾露卡公主的行踪泄露了出来。在迪亚斯把情报一一套出后，赫基也只有死路一条。斯多克等人作为先头部队刚到达荒野，就发现了蓄势待发的古拉恩格军，一声巨响后希古纳斯已是火光冲天。斯多克等人及时赶回，并从敌兵处得到了赫基的遗物——血ぬられた腕轮，然而希古纳斯方面损失惨重，已经无力组织起有效的反击。

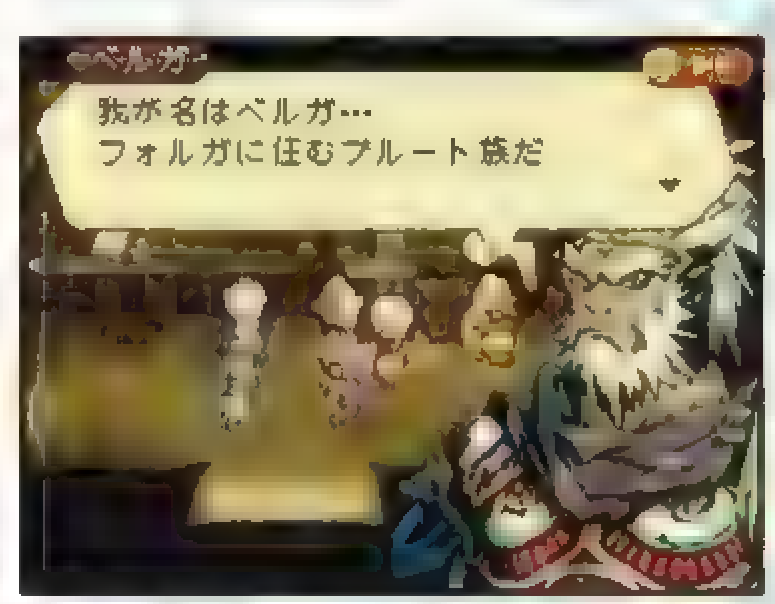
返回第4章的“砂漠の街の救世主”，由于持有血ぬられた腕轮，这里的剧情会发生变化。斯多克追上了逃亡的赫基，并说出了其投敌叛国后的遭遇。重新进入“武王の依赖”章节后历史也发生了改变，没有了赫基的通风报信，斯多克等人秘密地到达了伊托利亚荒野。进入西北区域就会发现两座巨弩，依次将其摧毁后回到入口处，利用伽兰多带来的炸药桶炸开东侧石块。进入东北的水场后继续向北，摧毁两座巨弩后返回

（右上角还隐藏着操毒の武艺书）。与伽兰多对话时选择第1项，巨大的龙卷风袭来

对古拉恩格军造成了毁灭性的打击，侥幸得生的迪亚斯先行撤退，斯多克则与“死神”帕罗米德斯展开了激战！敌方防御力很高但是弱雷，在成功下毒后利用雷陷阱可以迅速消减其HP。得胜返回后斯多克希望伽兰多暂时照顾艾露卡和阿朵，因为自己要潜入古拉恩格执行暗杀行动。但两个姑娘随后还是固执地追了上来，艾露卡表示暗杀并不能改变局面，应该寻求更为正确的方法。

# 第6章 正传·革命

由沙漠地区向北，众人到达了沙漠之街斯卡拉，在这里遇到了曾经搭救过的炸弹商，进入店铺与其对话就能得到砂の剑，带着这把剑返回“レジスタンス”并交给威尔，随后的“王都の炎”、“伤ついたオットー”都会出现新的情节。沙漠之街武器店帐篷的右下方还隐藏着雷星の契约书。进入宿屋后见到了兽人贝尔伽，原来艾露卡约定见面的人就是他，但由于与人类之间的嫌隙，想要获得帮助必须接受兽人的试炼——前往深渊之森、沃尔夫遗迹的最深处取来兽印。得到ブルートの腕轮后由伊托利亚荒野东南的路口前往深渊之森。




到达深渊之森后，众人对眼前这郁郁葱葱的树海心生感慨，如果不能成功进行安定玛那的仪式，漫天的黄沙就将取代这充满生机的绿色。相较于女王普洛缇娅没有王室之血无法进行仪式，过世的先王维克托尔则是因为失去了祭品而没能完成仪式。所谓祭品，是仪式的执行者将自己的灵魂注入作为容器的尸体中，当祭品炼成后，灵魂也将重新与执行者的躯体合二为一。但是以牺牲生命换来大陆生机的做法，斯多克以为这并非是根本的解决之道，找到玛那流失的原因，才能让大陆上的所有生物摆脱灭亡的危机。往北行再向东可以在花边找到隐藏的转斩の武艺书，往东南走可以到达巴诺萨等人的营地，砍倒东侧的杂草可以看到伏尔伽的入口，但目前无法进入，先由树海东北的出口前往遗迹吧！进入沃尔夫遗迹后站在突起的石板上选择“押す”便能打开上锁的大门，最深处的大门同样要用此法开启。遗迹内隐藏着圣光の契约书，切勿错过！在供奉兽印的祭坛前，黑之力所操控的兽人出现，敌方弱炎，会放毒的特技比较麻烦，可以考虑利用饰品或是阿朵的技能提高耐性。获胜后调查兽印，巨大的蜘蛛从后方出现，再次进入战斗。敌方同样会放毒，而且此战无法使用陷阱，建议加强我方物防后同样向对方用毒，以牙还牙！得到兽印后贝尔伽赶到，承认了斯多克实力的同时也答应帮助众人与兽人族长进行交涉。带着兽印返回伊斯特利亚的话，“マナバースト”能再度得到强化。与贝尔伽对话选择第1项，随后出现新的分支选择。

◆自分たちが先行する→平行剧本“早すぎた突入”

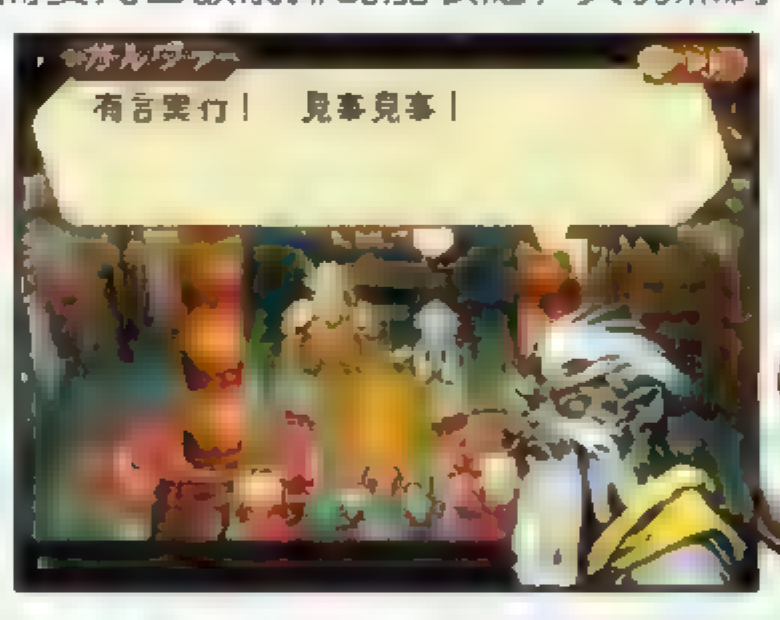
◆ブルート族を待つ

虽然迪亚斯新败士气低迷，但古拉恩格的军力仍然不容轻视，斯多克还是决定与布鲁托族共同行动。数日后众人攻到了古拉恩格首都，但这里却摆下了铁桶一般的阵势，根本无法攻入。如果之前修正了历史（即完成“エスコート”，以改变“ピエールの里切り”的剧情；完成“砂の剑”以改变“王都の炎”和“伤ついたオットー”的剧情），让威尔、奥托、皮埃尔三人全部生存，此时城门处就会发生爆炸，抵抗组织从城内冲破了敌军的铁壁，而布鲁托族的兽人战士们也随后赶到。由正面冲入王座之间，女王已在此等候多时，面对执迷不悟的普洛缇娅，艾露卡也不再称其为“继母”，而是严令其让出王位。塞尔班见大势已去抛下女王独自离开，但普洛缇娅仍要做最后的挣扎。此战先对皮糙肉厚的重甲兵下毒，干掉两个亲卫兵后再用雷属性发动猛攻。在历尽艰辛之后，斯多克和艾露卡领导的革命终于成功。古拉恩格新任女王艾露卡将操魔之祭具エーテリオン交到了斯多克手中。不过目前无法进入最终章，先去把异传的进度赶上来吧！

返回“新たな同盟先”章节，由于兽印在手，伽夫卡也同意带领众人前往伏尔伽。由断崖区域向西南，再由伊托利亚荒野转向东南，经由深渊之森终于到达了布鲁托族兽人的故里（沿途紫色的毒蘑菇要挥剑砍掉，否则会损失HP）。入口右侧隐藏有无双の书，进入族长的房间后伽夫卡说明了事情的原委，为了进一步获得兽人们的信任，斯多克接下了族长赋予的任务，异传迈入新的章节。

# 第5章 异传·试炼

族长的委托是救出被困在斯卡拉的同胞，但由于斯卡拉现在已为阿里斯特尔所控制，斯多克决定先去探查一番。到达沙漠之街后前往宿屋，罗修制定了作战方案：假扮成阿里斯特尔兵，放出假情报并趁乱救人。来到广场北与三名士兵对话后开战，获胜后夺得3件军服。与罗修对话选第1项，在众人的带动下，沙漠之民也开始奋起抵抗，随后蕾妮利用假情报让大部分敌兵撤走，兽人们也成功获救。返回村落后族长伽尔瓦也认可了斯多克的诚意，而劳尔中将也随后赶到。接下来就要向砂之砦发起进攻，此时村中的商店已经可以使用，好好整备一番吧。进入斯卡拉后发生剧情，联合军经历数日苦战渐渐把战线往前推进，与罗修对话选择第1项便要向砂之砦发起猛攻。一路杀向3F北侧的出口，展开与重魔动兵的战斗。这里需要先击破前排的加农炮，其弱点属性是炎，后排的魔动兵弱雷，记得优先提高异常状态耐性，以免被睡眠效果打乱我方的节奏。击败敌方指挥官后出现的分支选择对剧情没有影响，向北进入古拉平原时触发剧情，敌方使用了禁忌的技术，不分敌我将战场上的士兵尽皆化为了黄沙，斯多克等人只得返回城砦。与罗修对话选第1项继续展开会议，劳尔带着古拉恩格的公主来到，而她面对斯多克时竟然失口喊出了“哥哥”。将玛那抽光、让人类化为黄沙的技术其实便是基于“操魔之力”，这种力量是古拉恩格王室代代相传的，本是用于控制大陆的玛那平衡，然而修格启用的魔动技师芬内鲁却将这种力量转化为动力投入到兵器的开发中。想要不受这种力量的影响，必须要有“操魔之石”エーテリオン。谈话间修格派来了停战的使者，表示认同各国的自治并不再向他们派兵，新的分支选项出现。




◆休战を受け入れよう→平行剧本“神の裁き”

◆休战を受け入れない

斯多克深知这不过是修格的缓兵之计，严词拒绝了停战的协议。由于经历了正传第6章，斯多克将之前得到的关键道具エーテリオン交给艾露卡，公主立刻明白了主角持有白色的操魔之书，斯多克也不再隐瞒另一个世界的事。艾露卡归还了エーテリオン，因为操魔之祭具只有一个，这个重要的道具对另一个世界也是不可或缺的。就在关键时刻阿朵冲出打断了两人的谈话，持有《黑示录》的神秘人从背后出现，战斗随即展开。获胜后众人召开会议，由于拥有能抵御操魔之力的エーテリオン，劳尔也制定了下一步作战计划：劳尔与罗修率军与敌方对峙并吸引注意，斯多克则负责护送艾露卡潜入古拉恩格首都，封印操魔兵器的机能。异传历史也就此揭开新的一页。

# 第6章 异传·愿行

由于修格的操魔兵器需要一个月的调整时间，这也给了斯多克等人绝佳的机会。由大地图前往古拉恩格，从酒馆后的密道进入地下水路，到达王城后进入书库，与艾露卡对话选第1项便能由书橱后的密道进入王族之间，然而敌人早已在这里配置了防御兵器。魔动兵依旧弱雷，它召唤出来的浮游石防御力很高，必须得用魔法攻击才能有效地造成伤害。获胜后艾露卡成功将操魔之力封印，敌方的魔动兵器也纷纷停止了机能。由观光区右下方的出口离开，随后便要与迪亚斯将军手下的宫廷骑士团展开厮杀。迪亚斯终于落得战败身亡的下场，罗修与劳尔随后也赶来会合。一直以来被修格作为发号施令工具的“诺阿”终于败露，那早已不是万民所崇敬的救世主，而只是区区一个人偶。失去了精神支柱的百姓四散奔逃，而修格的军队也已经丧失了战意。斯多克等人攻入了王宫，而挡在他们面前的，正是有着“战女神”之称的比奥拉。纵使知道了诺阿早已不在人世，但身为军人的自尊和身为诺阿信徒的愚忠，让这位巾帼英雄不愿缴械投降，斯多克也明白惟有全力应战才是对这位昔日长官的最好回答。由于比奥拉会使用让伤害无效化的“神之盾”，对她用毒后先把矛头对准旁边的防御兵器吧，干掉两个兵器后比奥拉的HP也就所剩无几了。比奥拉身亡，修格逃回阿里斯特尔，艾露卡终于坐上了古拉恩格的王座。在经过数日的休整后，斯多克一行向着自己的祖国进发。

塞尔班伯爵被杀，海斯也抛弃了修格，这个只有演说口才的野心家拿出了最后的王牌——“时之魔剑”西斯特里卡。进入当初禁止入内的地下研究所，调查闪光的装置后来到下层：在B4F北侧隐藏着风神の书；调查B5F右下方的闪光点可以发现开关；B6F处需要利用炸药桶把挡路的装置炸毁；B7F的炸药桶隐藏在右下角；B8F右下角隐藏着开关；B9F左侧的通路后是机关，右侧则有一个隐藏宝箱。到达最深处后发生剧情，面对魔人化的修格，新的分支出现。

◆力を受け取る→平行剧本“魔人ヒューゴ”

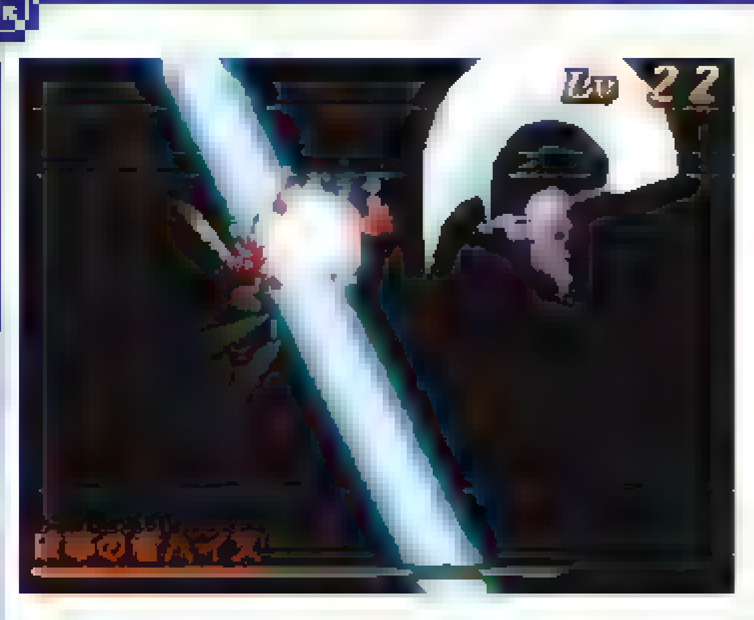
◆剑を抜く

修格的满口胡言蒙蔽不了斯多克，想要开拓未来不能寄希望于“诺阿之力”，能依靠的惟有自己的双手。修格只是一个阴谋家，并不是战士，其能力弱得连杂兵都不如……然而获胜后他却通过支配时间之力让自己返回受伤前的状态，简直如同拥有不死之身一般。与一旁的芬内鲁对话后调查并得到古びた魔剑，不过操魔之剑的力量已被修格吸干，相信玩家们都猜到接下来要做什么了。通过《白示录》回到异传第4章“セレスティア战役”，与红发兽人对话，在充满玛那之力的结界树下，操魔之剑也重新焕发了光彩。魔剑已重获新生，返回“魔人”章节就可以斩断修格的力量，将其彻底击倒了（此战难度会略有提升）。修格在大火中狂笑着死去，阿里斯特尔也就此重获和平。然而斯多克明白战斗还没有结束，因为一直以来藏身于幕后海斯音信全无，异传迎来了最终章。

# 最终章 异传·ハイス

就在斯多克一行前往拜会艾露卡的时候，海斯已入侵了王城的书库。当众人赶到王族之间，海斯也说出了自己的目的：阻止安定玛那的仪式，而他竟然称此举是为了斯多克。突然间整个大陆都发生了剧烈的震动，原来是海斯封印了王族之间的操魔之力，以此来阻止仪式的进行。想要解开法术就必须前往“操魔中心”的帝国迹地，而海斯也会在那里等候着主角。

由断崖地区北侧水源附近的出口离开，就能到达帝国迹地。通道里挡路的晶体可以挥剑砍碎，在强制战斗获胜后发生剧情，身为萨满的阿朵说出了这位数次出现、利用“黑之力”给众人制造麻烦的神秘人并非是活人。这具操纵着《黑示录》的尸体在世时很可能是一位伟人，因为阿朵能听到他的灵魂反复诉说着“自己是支配者，是这个世界的王”，而在被杀并受到操控后，其灵魂也满怀着愤怒与痛苦——“王”的称呼不免让人联想到已逝的古拉恩格先王维克托尔。沿巨大的绿色藤蔓进行攀爬，一路追着海斯不断深入，事情的真相也渐渐地浮出了水面：最初海斯将《白示录》交付给



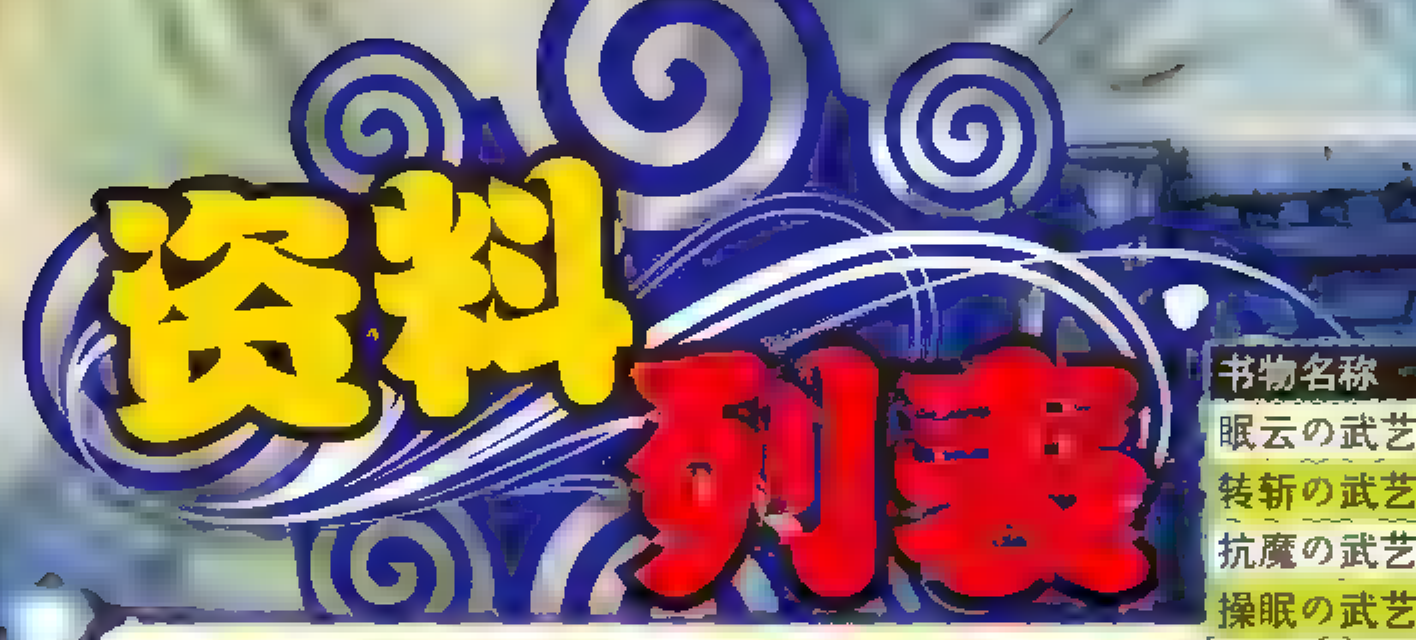
斯多克，就是为了让主角在反复地穿梭时空、见证世界真实姿态的同时不断成长，进而成为自己的后继者——将世界导向灭亡的后继者。为了让斯多克能够通过《白示录》觉醒，海斯特地安排了蕾妮和玛鲁克作为主角的手下，而两人曾经隶属的佣兵团的全灭，也是他一手操控的。终于，海斯喊出了斯多克的本名“艾伦斯特”，主角正是艾露卡的王兄，而海斯则是先王维克托尔的弟弟！古拉恩格王室拥有拯救世界的惟一血脉，而安定玛那的仪式得依靠王室之血，即是说兄弟两人中必须有一人充当祭品。在前一次仪式中，维克托尔为了成为世界之王，想将海斯作为祭品，但海斯并不愿意屈从于这种安排，而是成功逃到了阿里斯特尔——这便是前一次仪式没能顺利完成的原因。于是仪式只能在王室的下一代间进行，艾伦斯特和艾露卡这对兄妹必须有一人成为祭品，一直对先王的暴政表示不满的艾伦斯特便被推上了祭坛。祭品需要先被杀死一次，再被赋予仪式执行者灵魂，然后再被杀死并将灵魂归还给执行者。艾伦斯特在得到艾露卡的一部分灵魂后活了过来，等待他的却是另一次的死亡。这种悲哀和痛苦也只有同为祭品的海斯才能体会，因此他替换了主角的记忆，赋予其“斯多克”之名和全新的人生。海斯对这个世界的不满便源于此，为了自己能够得以生存，这些人不知道想方设法去寻求真正的解决之道，而只是一味地牺牲无辜的生命来维系短暂的安宁。因此，海斯决定结束这种荒谬的仪式，亲手把世界导向灭亡，之后与同样身为祭品、同样拥有操魔之力的主角一同活下去。

对于海斯的邀请，虽然不知道斯多克此刻心中所想，但所有人都看到他坚定地拔出了利剑。随后海斯解放了操魔之力，为的是将《白示录》的使用者永远地封印在时间的牢狱中。开战后要迅速用魔法或陷阱击破两个浮游物，这样我方的压力才会减轻，随后再通过高连击数的玛那爆发技作为铺垫，最后用强力的物理攻击对海斯造成巨大伤害，毒效果在此战同样适用！获胜后海斯利用黑之力逃走，既然不能击败斯多克，解决掉艾露卡的话仪式同样无法完成。疯狂的海斯扬言要在斯多克与艾露卡相遇之前把公主干掉。西斯特里亚的双胞胎姐弟给出了提示，接下来返回正传1章“アトのいのり”，进行回复后向南行，再次进入BOSS战。前排的重装兵威胁不大，此战的打法与之前也没有太大差别，不过海斯有一定几率对单体使出11hits的攻击，不使用加防的道具或魔法的话非常容易被秒，在其HP下降到一定阶段后则会增加吸血效果的攻击。获胜后海斯再度利用黑之力逃走，扬言要在王族之间给斯多克展现真正的实力。虽然艾露卡公主不能接受让自己哥哥作为祭品的仪式，但斯多克却坚定地认为这一切是自己必须做的。如果不使用祭品导致仪式失败、大陆走向灭亡的话，没有人能够担得起这个责任，而且不单单是这个世界，曾经为此牺牲的生命、所有人到现在为止做过的努力都将化为乌有。斯多克想做的是守护这片大陆上的笑容，守护所爱之人的未来。

# 最终章 正传・エルンスト

剧情过后就要进入最后的迷宫了，各种药品记得准备齐全。王族之间里的解谜都是攻击浮游石，然后把它推落到缺口处搭桥。路线通畅后把右上角隐藏的炸药桶推到右下角的乱世堆处，以此拿到后面藏有的魂剑の契约书。在地面上有5个圆形图案的房间中，靠近黑色的光芒并按下A键就能进入《黑示录》所创造的世界。这里都是斯多克所经历过的历史事件，由于BOSS的战术并没有太多的新意，打法就不再细说了。将4处的BOSS尽数击倒后上锁的大门便会开启，剧情过后艾露卡加入，接下来就是最后的决战！此战真正的敌人是后排的《黑示录》，普通攻击是无法对它造成伤害的，必须得把敌人击飞到其所处的位置，后续的攻击才会奏效，相信玩家到了这里对于击飞和连击早已经是烂熟于胸。前排的阴影会频繁使用带封印效果的攻击，幸好其HP并不算多，当它们被消灭后《黑示录》也会继续召唤。剧情过后在时之狭缝迎来最终战，BOSS的体积异常庞大不过气势欠佳，战斗将分为三个阶段。第1阶段时敌方的全体炎属性攻击伤害较大，建议提高魔防并保证每回合使用全体回血，其使出的封印攻击效果只有一个回合，技能或道具被封时就换一种补给方式吧。将其打至贫血状态战斗便会进入第二阶段，BOSS在HP全回复的同时它也会开始使用石化和催眠攻击，优先提升我方的异常状态耐性很有必要。不过他处在前两个阶段时都可以命中异常效果，看着最终BOSS因为中毒HP不断减少也挺有乐趣。第三阶段同样要优先提高异常状态耐性和魔防，对方在使出ダークマター的下一回合必定会用最大威力的全体攻击，一定要提前做好准备。对付这种块头大的BOSS，应优先提高我方防御并设法攒满10次行动机会，然后最大化连击数，把大威力的玛那爆发技留在最后，这也是BOSS战中最实用有效的战术。

斯多克和海斯，同样背负着作为祭品的命运，然而两人所开拓出的道路却是截然不同的。掌控《黑示录》的海斯只着眼于过去，心中充满愤恨和绝望；持有《白示录》的斯多克则放眼于未来，看到的是无限美好和希望。斯多克是感谢海斯的，因为他给了自己全新的人生，让他遇到了许许多多值得珍惜的人。也正是这是这些同伴、这些情感，让斯多克能够泰然地面对即将到来的结局……通关后的情节就留给玩家自行体会了。游戏在最后还会根据玩家所完成的委托，额外增加一些类似“后日谈”的情节。10个片段与委托任务的对应关系是：仪式を司る者－王の娘、人の营み－ディアス暗杀、优しき兽神－兽神诞生、兽人の营み－人と兽人、シャーマン－さまよえる魂、时を见つめる者－受け继がれるもの、静かなる女神－明日への手纸、铁腕の将军－大切な日、小さな勇者－望まれぬ再会、战士の恋－旅の终わり。开启全部10段后日谈的话，最后的结局也会略有不同。




## 书物一览

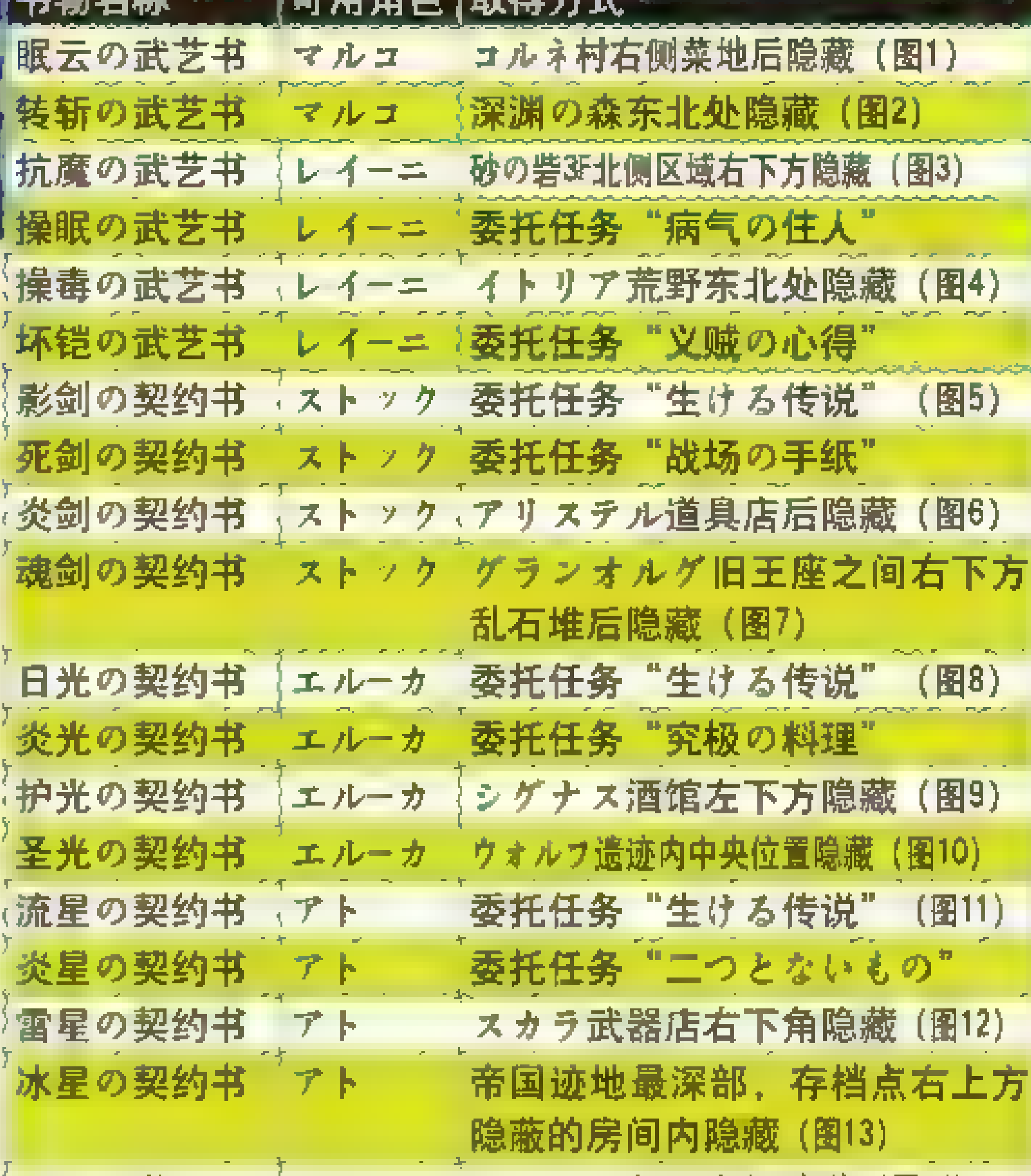
游戏中共有8本武艺书、12本契约书、4本秘传书以及4个核心（コア），能让流程中的7名角色各学会4招技能，罗修的核心类道具虽然不算书物，但是由于性质一样，也一并归入下表。不同角色可以利用书物习得技能的章节和相关NPC如下：

**マルコ/レイーニ：**异传1章・新たな任务，ホール右侧练兵所内蓝衣NPC；

**ロッシユ：**异传4章・セレスティア战役，族长屋内索尼娅；

**ストック/エルーカ/アト：**正传6章・スカラで待つ者，イトリア荒野西边区域古井下的NPC；

**ガフカ：**异传6章・砂の砦攻略，フォルガ入口右侧兽人贝尔伽。



| 书物名称 | 可用角色 | 取得方式 |
|---|---|---|
| 右斩の武艺书 | マルコ | 委托任务“桥の下での事故” |
| 左斩の武艺书 | マルコ | 委托任务“绝望した若人” |
| 眠云の武艺书 | マルコ | コルネ村右侧菜地后隐藏（图1） |
| 转斩の武艺书 | マルコ | 深渊の森东北处隐藏（图2） |
| 抗魔の武艺书 | レイーニ | 砂の砦3F北侧区域右下方隐藏（图3） |
| 操眠の武艺书 | レイーニ | 委托任务“病气の住人” |
| 操毒の武艺书 | レイーニ | イトリア荒野东北处隐藏（图4） |
| 坏铠の武艺书 | レイーニ | 委托任务“义贼の心得” |
| 影剑の契约书 | ストック | 委托任务“生ける传说”（图5） |
| 死剑の契约书 | ストック | 委托任务“战场の手纸” |
| 炎剑の契约书 | ストック | アリステル道具店后隐藏（图6） |
| 魂剑の契约书 | ストック | グランオルグ旧王座之间右下方乱石堆后隐藏（图7） |
| 日光の契约书 | エルーカ | 委托任务“生ける传说”（图8） |
| 炎光の契约书 | エルーカ | 委托任务“究极の料理” |
| 护光の契约书 | エルーカ | シグナス酒馆左下方隐藏（图9） |
| 圣光の契约书 | エルーカ | ウォルフ遗迹内中央位置隐藏（图10） |
| 流星の契约书 | アト | 委托任务“生ける传说”（图11） |
| 炎星の契约书 | アト | 委托任务“二つとないもの” |
| 雷星の契约书 | アト | スカラ武器店右下角隐藏（图12） |
| 冰星の契约书 | アト | 帝国迹地最深部，存档点右上方隐蔽的房间内隐藏（图13） |
| 无双の书 | ガフカ | フォルガ入口右侧隐藏（图14） |
| 风神の书 | ガフカ | アリステル地下研究所B4F隐藏（图15） |
| 三击の书 | ガフカ | 委托任务“兽神诞生” |
| 万象の书 | ガフカ | 委托任务“未来からの忠告” |
| ナックルコア | ロッシユ | 主线剧情必须道具 |
| インペイルコア | ロッシユ | アルマ矿山小屋中隐藏（图16） |
| ヘーストコア | ロッシユ | 委托任务“学者の信念” |
| ブラストコア | ロッシユ | 委托任务“魔动の果て” |

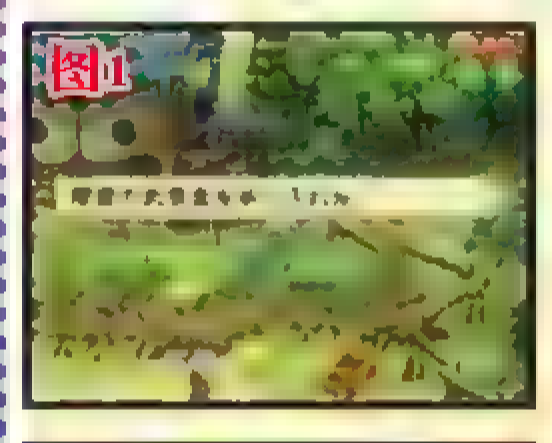


图1

图2

图3

图4

图5

图6

图7

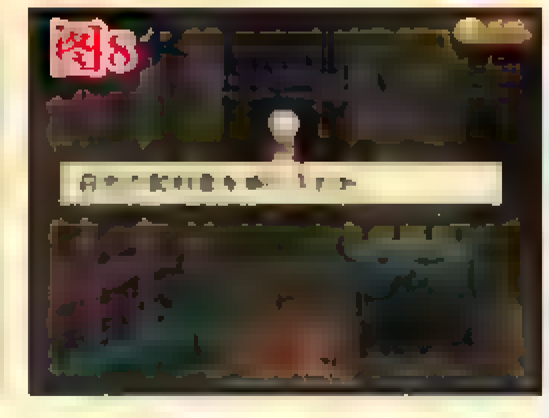


图8

图9

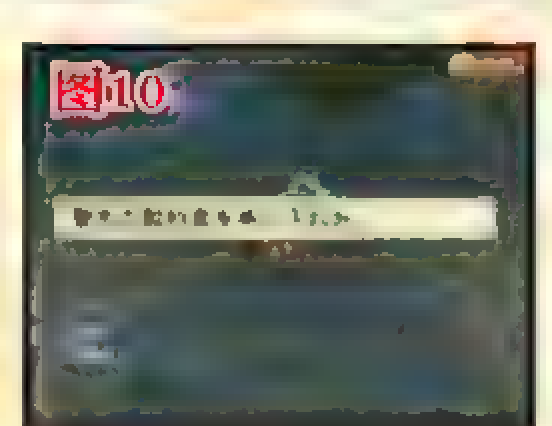


图10

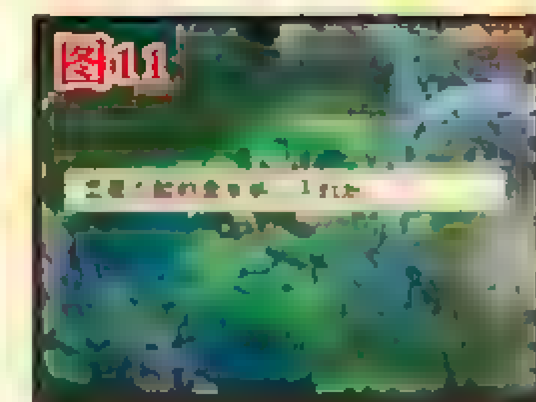


图11

图12

图13

图14

图15

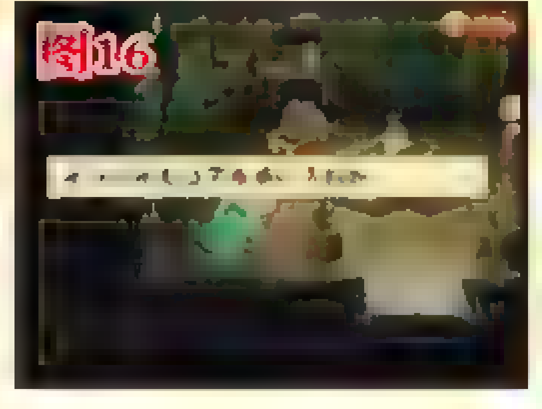


图16

游戏中的NPC处存在着不少的委托任务，虽然它们大多数不会影响主线剧情，但由于关系到剧本的达成度以及通关后开启的结局，完成后能获得的奖励也比较诱人，相信玩家们都不愿错过。下面列出本作中全部任务委托的触发章节和完成方法，由于不少委托的时间跨度都很大，建议玩家先发展主线剧情，等进入可以完成的章节后再返回过去一口气搞定该任务。

| 委托名称 | 触发章节 | 完成方法 | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 兵士のスカウト | 始まりの章・ロッシュ队配属 | 1.与大厅左下征兵处的NPC对话，选择两次第1项<br>2.前往宿屋与士兵对话后返回征兵处 | 1500G |
| 夜警の准备 | 始まりの章・ロッシュ队配属 | 1.与一番街左侧的士兵对话，选择第1项<br>2.购买2个アンチスリープ交给士兵 | アリステルエッジ |
| 王の娘 | 正传1章・ラズヴィルの桥へ | 1.与二番街左上的小女孩对话，选择两次第1项<br>2.在“古き都”与道具店老板对话<br>3.在“レジスタンス”与观光区树下穿白色斗篷的艾露卡对话，选择第2项后得到プリンセスリング<br>注：选择第1项则进入平行剧本“王女の出阵”<br>4.回到“ラズヴィルの桥へ”将戒指交给小女孩 | うさぎのあし |
| 受け继がれるもの | 正传1章・ラズヴィルの桥へ | 1.与武器店右侧的两个小孩对话，选择第1项，之后进入右上民房与戴眼镜NPC对话<br>2.在“明かされた使命”与观光区右侧摊位的NPC对话<br>3.在“レジスタンス”前往コルネ村，与右侧菜地内的NPC对话，得到コルナッツのメモ<br>4.回到“ラズヴィルの桥へ”与戴眼镜NPC对话，选择第2项<br>注：选择第1项能得到マナの结晶，但会进入平行剧本“ゆがんだ希望”<br>5.再次重返“ラズヴィルの桥へ”，与带眼镜NPC对话会出现新的选项，选择第3项 | パンデュール |
| 桥の下での事故 | 正传1章・丘陵にひびく声 | 1.在ラズヴィル丘陵桥下的洞穴中炸开岩石并调查尸体<br>2.回到“すべての始まり”，加入罗修的部队后前往丘陵桥下的洞穴、炸开岩石救出士兵 | 右斩の武艺书 |
| 究极の料理 | 正传1章・古き都 | 1.与观光区食材店前的NPC对话，选择两次第1项<br>2.回到“丘陵にひびく声”，击倒大野猪得到高级ボアミート<br>3.在“レジスタンス”前往コルネ村，调查左侧菜地的闪光点，得到高级コルネやさい<br>4.回到“古き都”将两样道具交给食材店前的NPC | 炎光の契约书 |
| 明日への手纸 | 异传1章・新たな任务 | 1.与二番街左下的NPC对话，选择两次第1项<br>2.前往砂之砦与比奥拉对话<br>3.在“アリステルの攻势”与比奥拉对话，得到ビオラの日记<br>4.回到“新たな任务”与NPC对话，选择第1项<br>注：选择第2项则进入平行剧本“とどかぬ声” | ノアのお守り |
| 大切な日 | 异传1章・新たな任务 | 1.与B1通路魔动兵边的NPC对话，选择两次第1项，随后与索尼娅对话<br>2.回到“すべての始まり”，与罗修对话选第1项，剧情后再次选择第1项<br>注：选择第2项则进入平行剧本“ある骑士の最后”<br>3.回到“新たな任务”与魔动兵边的NPC对话 | 试作魔动枪 |
| ちかいの花 | 异传1章・新たな任务 | 1. 与ホール右下花坛前NPC对话，选择第1项<br>2.在“兽人の森”与闪光花丛中的NPC对话，得到花のなえ<br>3.回到“すべての始まり”，与花坛前的NPC对话<br>4.前往“新たな任务”再次与其进行对话 | 魔动オーブ |
| 工兵のスカウト | 异传1章・新たな任务 | 1.完成委托“兵士のスカウト”<br>2.与大厅左下征兵处的NPC对话，选第1项<br>3.回到“闭ざされた矿山”，与矿山小屋内的NPC对话<br>4.回到“新たな任务”与征兵处的NPC对话 | 3000G |
| 静のマルコ | 异传1章・新たな任务 | 1.与练兵所内蓝衣士兵对话，选择第1项<br>2.带来全部4本武艺书选择“マルコが教わる” | — |

| 委托名称 | 触发章节 | 完成方法 | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 动のレイニー | 异传1章・新たな任务 | 1.与练兵所内蓝衣士兵对话<br>2.带来全部4本武艺书选择“レイニーが教わる” | — |
| 人と兽人 | 正传2章・明かされた使命 | 1.与中央通路记录点边的士兵对话，选择第1项后前往观光区左上与莉兹对话，之后再与士兵对话<br>2.在“ウォルフへ”与莉兹对话，前往森林东北处调查士兵的尸体得到リーズあての手纸，并将其交给莉兹，随后与巴诺萨对话<br>3.回到“明かされた使命”与莉兹对话，选择第1项后再找NPC士兵对话<br>注：选择第2项则进入平行剧本“憎恶の连锁” | 约束のナイフ |
| 二つとないもの | 正传2章・明かされた使命 | 1.与宿屋2F的NPC对话，选第1项<br>2.回到“闭ざされた矿山”章节，与矿山小屋内新出现的NPC对话<br>3.前往“新たな任务”，在宿屋2F与NPC对话<br>4.回到“明かされた使命”与宿屋2F的NPC对话，得到カイザンの作品<br>5.再度来到“新たな任务”，与宿屋2F的NPC对话后得到奇迹の绿<br>6.前往“明かされた使命”与宿屋2F的NPC对话 | 炎星の契约书 |
| 剑士のスカウト | 异传2章・伤だらけの归还 | 1.完成委托“工兵のスカウト”<br>2.与大厅左下征兵处的NPC对话，选第1项<br>3.完成委托“胜利者への道”并与剑斗士对话<br>4.在“魔人”与征兵处NPC对话 | 8000G |
| 佣兵のスカウト | 异传2章・伤だらけの归还 | 1.完成委托“工兵のスカウト”<br>2.与大厅左下征兵处的NPC对话，选第1项<br>3.在“スカラで待つ者”前往斯卡拉与酒馆里的商人对话（拿到砂の剑后）<br>4.回到“丘陵にひびく声”触发救助商人的剧情<br>5.重回“スカラで待つ者”与商人对话<br>6.在“魔人”与征兵处NPC对话 | 15000G |
| 绝望した若人 | 正传3章・レジスタンス | 1.与王宫前广场上粉色衣服的NPC对话，选择第1项<br>2.回到“明かされた使命”与广场右侧穿斗篷的NPC对话<br>3.回到“レジスタンス”与广场右侧灰衣服的NPC对话 | 左斩の武艺书 |
| ディアス暗杀 | 正传3章・王女救出 | 1.与城门口的黑衣NPC对话，选择第1项<br>2.回到“アトのいのり”，前往古拉恩格城宿屋2F，与迪亚斯对话，得到バラの剑后选择第1项<br>注：选择第2项则进入平行剧本“世界への里切り”<br>3.回到“王女救出”，与城门口的NPC对话 | バラの指轮 |
| さまよえる魂 | 异传3章・アリステルの暗 | 1.与道具店门前的巴诺萨对话，选择两次第1项<br>2.在“新たな同盟先”前往スカラ，进入左上的民家后床边会出现闪光点，上前调查并选择第2项，得到星の印<br>注：选择第1项则进入平行剧本“かりそめの幸せ”<br>3.前往“砂の砦攻略”，与巴诺萨对话 | 净化のケープ |
| 战场の手纸 | 异传3章・アリステルの暗 | 1.与二番街武器店前的NPC对话，选择第1项得到形见のお守り<br>2.回到“战场の战女神”，与砂之砦1F喝酒的士兵对话，得到子どもあての手纸和死剑の契约书<br>3.在“アリステルの暗”章节与武器店前的NPC对话 | 死剑の契约书、セレスオイル |
| 病气の住人 | 异传3章・アリステルの暗 | 1.与二番街左上门口的NPC对话，选择第1项得到アンチホイズン<br>2.回到“新たな任务”，与二番街左上门口的NPC对话，选择第1项<br>3.在“アリステルの暗”与二番街左上门口的NPC对话 | 操眠の武艺书 |
| 次なる强敌 | 正传4章・新たな战いへ | 1.与剑斗士对话选择第1项<br>2.取得战斗胜利后得到金の斗技章 | ピエティエッジ |
| 胜利者への道 | 正传4章・新たな战いへ | 1.完成委托“次なる强敌”<br>2.与剑斗士对话选择第1项<br>3.取得战斗胜利后得到白金の斗技章 | モイライマント |
| 强化プラン | 异传4章・セレスティア战役 | 1.与索尼娅对话后选择第1项<br>2.带来全部3种核心（コア） | — |
| 望まれぬ再会 | 正传5章・热砂の战场 | 1.与酒馆内左侧的女性NPC对话后，前往中央广场，与南边大门前的NPC对话，选择第1项，返回酒馆再次对话<br>2.回到“气をまとう剑士”与酒馆老板对话，得到ミメルあての手纸<br>3.回到“热砂の战场”酒馆与女性NPC对话，选择第2项<br>注：选择第1项则进入平行剧本“静かな怒り”<br>4.与中央广场南边大门前的NPC对话 | サーブルラルム |

| 委托名称 | 触发章节 | 完成方法 | 获得奖励 |
| --- | --- | --- | --- |
| 武の极み | 异传5章・砂の砦攻略 | 1.伏尔伽入口右侧的兽人贝尔伽对话选第1项<br>2.带来全部4本秘传书，选择第1项后战胜对手 | 一 |
| 兽神诞生 | 异传5章・砂の砦攻略 | 1.与伏尔伽村的族长对话，选择第1项<br>2.在"操魔战争"前往古拉平原，调查南侧高台的墓牌得到兽神の爪<br>3.回到"砂の砦攻略"与族长对话两次，选择第1项<br>4.场景变换后选择第2项<br>注：选择第1项则进入平行剧本"人间对兽神" | 魔拳フォルツァ、三击の书 |
| 旅の终わり | 异传5章・スカラを巡る战い | 1.在"兽人との出会い"选择"すぐ助けに行く"<br>2.在"ロッシュの危机"选择"信じて任せる"<br>3.在"敌将を讨て"选择"すぐに连れ　そう"<br>4.满足条件的情况下在解放斯卡拉后与左侧的玛鲁克对话选择第1项<br>5.与宿屋前的蕾妮对话，选择第1项后再与玛鲁克对话<br>注：选择第2项则进入平行剧本"灭びを见つめて" | ブリエボヌール |
| 生ける传说 | 正传6章・スカラで待つ者 | 1.进入荒野西边区域的古井与NPC对话，选第1项<br>2.在"兽人の森"与广场东的女性兽人对话选"万物"，在广场中央的树丛中找到流星の契约书<br>3.在"城へと续く地下水路"与酒馆内左下的NPC对话，选择"过去"，在第二段地下水路区域左上方找到日光の契约书<br>4.在"グランオルグへ"与武器店内的NPC对话，选择"希望"，在ラズヴィル丘陵街道洞穴外，右侧河边处找到影剑の契约书<br>5.返回古井与NPC对话，得到道印 | 流星の契约书、日光の契约书、影剑の契约书 |
| 剑・星・光の试炼 | 正传6章・スカラで待つ者 | 1.完成委托"生ける传说"<br>2.与大师对话选择第1项<br>3.带来全部12种契约书并选择相应的角色 | 一 |
| 时を刻む剑 | 正传6章・ | 1.完成3个委托"剑・星・光の试炼"<br>2.与大师对话选择第1项后进行二连战（难度很大） | 真ヒストリカ |
| 义贼の心得 | 正传6章・スカラで待つ者 | 1.前往希古纳斯的商店街，与火盆边的NPC对话选择第1项<br>2.回到"すべての始まり"，与二番街酒馆前的小孩对话，得到お守り人形<br>3.回到"レジスタンス"，与宿屋左侧的NPC对话，选择第1项得到ブラムあての手纸<br>4.回到"スカラで待つ者"将两样物品交给商店街持刀的NPC | 坏铠の武艺书 |
| 月の腕轮 | 正传6章・スカラで待つ者 | 1.与伽兰多对话，选择第1项后前往荒野<br>2.在荒野水场洞穴北边的沙地中央调查闪光点，得到月の腕轮<br>3.将其带回希古纳斯交给伽兰多 | 名剑・砂渡 |
| 魔动の果て | 异传6章・魔人 | 1.完成委托"佣兵のスカウト"<br>2.与地下研究所B1通路出现的老人对话，选择第1项<br>3.进入地下研究所B5F，与西北的红色魔动兵对话并展开战斗，获胜后得到<br>4.回到B1通路与老人对话 | ブラストコア、メディのえだ |
| 学者の信念 | 异传6章・魔人 | 1.与地下研究所B7F左侧的NPC对话，选择第1项<br>2.在"すべての始まり"进入魔动兵研究室，对话选择第1项 | ヘーストコア |
| 未来からの忠告 | 异传最终章・历史の影の道化师 | 1.与武器店门口的男性NPC对话，选择第1项<br>2.回到"操魔战争"，到达古拉恩格后与武器店前的NPC对话<br>3.回到"历史の影の道化师"再次与其对话 | 万象の书 |

玩后感

"穿越时空"是一个被用烂了的题材，但本作中的立意却颇有新意，不断穿梭、相互交织的剧情非常精彩。除了正传、异传两条主线的相辅相成外，大量的平行剧本和分支任务也对角色形象的刻画起到了很好的作用。下村阳子负责的曲目完美地烘托了游戏的氛围，让人在通关以后仍是回味无穷。游戏独创的"框格战斗系统"简单有趣，运用各种效果的技能可以打得敌人"飞来飞去"，而连击等级的设定让作为RPG的本作增加了不少战略要素。当然本作在细节上也存在着一些问题，比如迷宫中没有地图非常不方便，少部分平行剧本也略显敷衍。虽然在画面上并不出彩，但游戏绝对算得上一款上乘之作，在此也向喜欢RPG但还未尝试本作的玩家倾情推荐！

# SONIC COLORS

## ソニック カラーズ

攻略透解

作为SEGA的招牌看家吉祥物，索尼克的名字相信大家都不会陌生。本次的《索尼克 色彩》是该系列的最新作，游戏分为Wii和NDS两个版本同时发售，并紧紧围绕“色彩”这一关键词启用了全新的精灵系统，使得玩法更加丰富。游戏一共分为六个大舞台，每个舞台又包含了若干个任务，无论是爽快淋漓的速度关卡还是惊险刺激的BOSS战都一应俱全，想要体验的玩家快拿起你的NDS和索尼克一起奔跑吧。

| 索尼克 色彩 | | | |
|---|---|---|---|
| SEGA | ACT | 2010年11月18日 | 日版 |

文 风云九变 编 伊娃 美编 Juxi

# 基础系统篇

## 游戏基本操作

| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| 十字键 | 移动 | 移动 |
| A | 确定 | 跳跃攻击 |
| B | 取消 | 跳跃 |
| X | 开启每个世界的练习模式 | 发动对应的技能 |
| Y | [illegible] | 发动对应的技能 |
| L | 查看已过关的详细评价 | — |
| R | 查看游戏的收集项目 | 配合方向键为滑铲 |
| Start | 跳过剧情动画 | 开启游戏基础菜单 |
| Select | — | — |

## 联机的方法

进入ゲームランド后可以选择与其他玩家一起游戏，或者开始时间挑战赛等。

たいせんレース：可以[illegible]电脑进行竞速比赛，也可以与其他玩家联机对战。

タイムアタック：时间竞[illegible]可以与电脑比赛也可以与其他玩家联机对战。

スペシャルステージ：再次挑战已经[illegible]关卡

オプション：更改游戏的设置

## 基本操作技巧

[illegible]

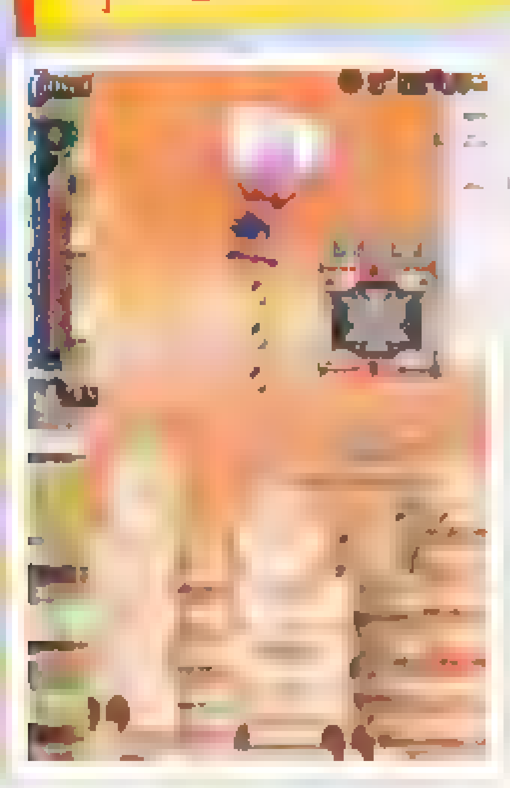
[illegible]配合十字键可让索尼克向指定方向滑滚，滑滚具有攻击力，也是索尼克的招牌动作，相信大家都不会陌生[illegible]

弹墙跳：在两面宽距不大的墙体上可以[illegible]

[illegible]

滑铲：移动或跑动到一定速度以上按R键[illegible]最主要的用途还是通过一些低矮的通道。

## 索尼克的生命值与金环



与历代游戏一样，索尼克本身是没有生命值的。过关时索尼克的生命值根据是否持有金环来决定。关卡开始金环数固定为0，没有金环的情况下被敌人击中会导致索尼克立刻死亡。但只要身上持有金环，哪怕只有一个，被攻击后都不会死亡，而是掉出金环。掉出的金环会在很短时间内消失，但依旧可以拾回来。时常保持金环数量不为0是生存的最基本的技巧，特别是在BOSS战中尤其重要。索尼克承受攻击后无论持有多少金环会直接清空为0，根据持有数量多少掉出的金环会有变化，但最多不会超过30个。金环除了和索尼克的生命息息相关外，还对玩家的过关评价以及生命数有影响，取得一定数量的金环会奖励生命数。过关后持有的金环越高，总评价也会越高。

## 精灵系统

本作的副标题名为“色彩”，而“色彩”在游戏中最具体的表现就是本作的核心——“精灵系统”，玩家每到达一个新的世界可以捕获到新的精灵，从而获得新的能力，每种精灵对应一种颜色，这也和副标题“色彩”相呼应。游戏中需要利用这些精灵的力量才能顺利通关，那么一共有几种精灵呢？赶快让我们来认识一下吧！

| 精灵类型 | 获得方法 | 技能特点 |
| --- | --- | --- |
| 白色精灵 | 第一世界的ACT-1中获得 | 能够使用技能“白色冲撞”，使用次数无限制，威力比通常攻击要大，冲刺速度快，只要有能量即可使用，是所有精灵中最常见的一种。 |
| 红色精灵 | 进入第二世界将其捕获后获得 | 可以使用技能“火焰力量”，发动后能够无限跳跃，碰到炸弹不会受到伤害但会被反弹。蓄力后能引发大范围的爆炸攻击，另外可以钻过特定的火罐。每获得一只红色精灵可以使用一次，能量消耗完毕解除“火焰力量”后需要再次获得红色精灵才能发动。 |
| 橙色精灵 | 进入第三世界将其捕获后获得 | 能够使用技能“橙色火箭”，发动后会快速向上空飞行，能够到达更高的地方，遇到特殊的装置可以转向，飞行的时间比较短。使用条件同上。 |
| 黄色精灵 | 进入第四世界将其捕获后获得 | 可以使用技能“黄色冲钻”，发动后能够钻入特定的墙壁内，具有一定的攻击力，持续时间较长但如果在墙壁内就直接消耗完能量的话会导致索尼克死亡。使用条件同上。 |
| 绿色精灵 | 进入第五世界将其捕获后获得 | 可以使用技能“绿色冲刺”，发动后会进行高速移动，持续时间较短，但遇到任何障碍物都会反弹，可以弹到很高的平台也能快速通过一些峡谷地形，另外还可以钻过细小的绿色管道。使用的条件同上。 |
| 紫色精灵 | 进入第六世界将其捕获后获得 | 可以使用技能“紫色黑洞”，发动后处于浮游状态，能够吸入所有敌人和金环，根据吸入量还会让黑洞逐渐变大，但要注意黑洞会被建筑物挡住，特定的机关也可以将黑洞压死。使用条件同上。 |

## 主线和支线任务

每个世界固定有2个主线关卡（ACT）和3个支线关卡，另外还包含一场BOSS战。完成两个主线关卡就能够让BOSS战出现，而每完成一个主线关卡便可以让对应的支线关卡出现，支线关卡的难度要远远高于主线关卡，大多都有时间限制，比较适合喜欢挑战的玩家，完成后会给予原画或CD等收集要素作为奖励。支线关卡和主线关卡没有任何关系，不完成也不会影响玩家正常通关，值得一提的是，支线关卡的委托人都是历代索尼克系列的角色哦！你能认出几个呢（笑）？以下是所有支线任务的完成要点提示。

| 任务名称 | 完成要点 |
|---|---|
| Mission 1–1 | 1分钟内解救30只精灵，打倒敌人或破坏精灵瓶都可以增加解救数，多利用连续攻击来快速增加精灵数量。 |
| Mission 1–2 | 在限定的时间内到达终点，开始只有10秒的时间，吃到关卡中的时间环可以增加时间，多利用“白色冲撞”增加移动速度。 |
| Mission 1–3 | 在1分30秒内收集250个金环，注意本关所有的水地形都是不能掉下去的，否则会直接导致任务失败，很多地方都需要冲刺快速通过水地形（例如开始的地方）。 |
| Mission 2–1 | 45秒内打倒20个敌人，敌人必须是在空中飞行的怪物，多利用红色精灵的“火焰力量”的无限跳跃能力。 |
| Mission 2–2 | 1分10秒内解救25只精灵，打倒敌人或破坏精灵瓶都可以增加解救数，连续打倒3名敌人后最后一名敌人会一次给予2只精灵的解救数，多利用这点能快速达成目标。 |
| Mission 2–3 | 在限定时间结束前到达终点，多利用红色精灵的“火焰力量”进行大幅度跳跃，掉落到没有平台的地方会直接死亡，增加时间的金环比较少且非常分散，多练习几次记住位置后会容易一些。 |
| Mission 3–1 | 50秒内收集200个金环，注意多收集大金环（一次奖励10个），被敌人碰到的话直接重来吧。 |
| Mission 3–2 | 50秒内击倒15个敌人，抓紧时间多利用“橙色火箭”的能力很容易就能过关 |
| Mission 3–3 | 30秒内解救20只白色的精灵，多利用“橙色火箭”的力量消灭敌人回收精灵，注意火箭发射的方向，本任务可以算是本关难度最低的。 |
| Mission 4–1 | 50秒内收集200个金环，必须灵活使用“黄色冲钻”的技能，收集的同时别忘了补充能量。 |
| Mission 4–2 | 20秒内救助8只白色的精灵，注意要在持续按B键增加冲刺速度的同时收集精灵，被天花板压到会导致任务失败，多练习几次记住精灵的位置很容易就能过关。 |
| Mission 4–3 | 1分30秒内按照指示的地点行动，同6–1的任务内容一样，指示的位置随机，注意看画面中提示的箭头，另外要注意补充“黄色冲钻”的能量槽，否则能量一旦消耗完毕会死在墙壁内。 |
| Mission 5–1 | 1分30秒击倒20个敌人，任何类型的敌人都算，不过敌人比较分散注意抓紧时间。 |
| Mission 5–2 | 限定时间内到达终点，初期时间只有20秒，本关时间环很多，注意收集一般不会出现时间不够用的情况。 |
| Mission 5–3 | 1分钟内收集200个金环，使用“绿色冲刺”技能时要注意发射的方向，掉落到水地形内依旧是一击必杀。 |
| Mission 6–1 | 1分30秒内按照指示的地点行动，一开始发动“紫色黑洞”的技能后顺着画面上的提示箭头移动，到达目标地点接触指示牌后出现下一个地点，如此反复直到任务结束，中途注意补充“紫色黑洞”的能量。 |
| Mission 6–2 | 30秒钟内击破15个敌人，多利用“紫色黑洞”技能疯狂吸收吧，一次成功也并非难事。 |
| Mission 6–3 | 限定时间内到达终点，任务开始时只有20秒的时间，本任务会有多种精灵出现，需要灵活运用，补充时间的金环比较少且分散，让本关的难度大幅度上升，需要玩家多加练习。 |

## 特殊奖励关卡

每通过一次主线关卡都有机会进入特殊奖励关卡，奖励关卡与其他关卡最大的区别在与需要用触控的方式来操作，关卡中玩家需要绕赛场跑三圈，同时收集赛道上的彩球。上屏幕分别会显示收集的彩球总数、当前需要收集的彩球颜色、数量以及当前的圈数。每圈要按照要求收集指定颜色的彩球，而非指定颜色的彩球后不但无法收集反而会将彩球踢飞，造成下一圈时彩球数量减少，因此一定要按照当圈的要求来收集彩球。另外除了指定颜色的彩球外，还会有发光的彩球和星型彩球出现，前者会让得分翻倍（有2倍和5倍两种），后者全部收集完毕后会额外增加彩球数量，玩家每跑完一圈后，速度和要求收集的彩球数量会逐步上升。三圈都达成要求的话，玩家会获得不同颜色的钻石作为奖励。关卡进入的条件和过关评价有关，过关时持有的金环越多，过关时间越短，进入特殊关卡的概率越高，特殊奖励关卡通过一次后可以从世界地图的“ゲームランド”舞台进入并随意挑战(スペシャルステージ)。游戏中一共有七个特殊关卡,分别位于不同的世界中。

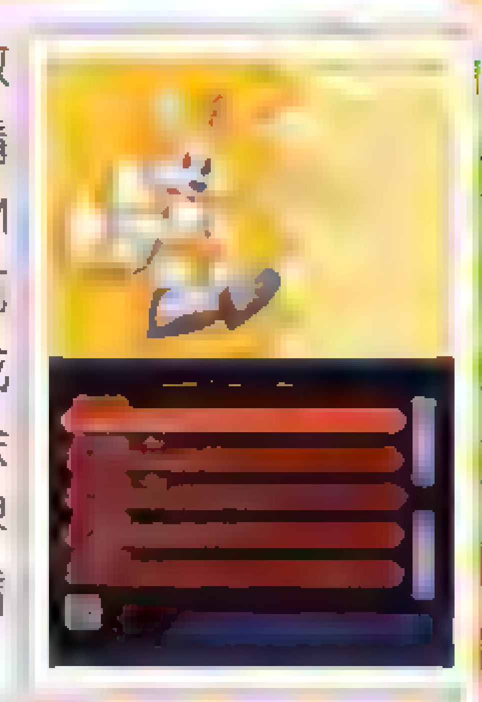
## 游戏的储存方式

本作的记录方式采用了自动储存的方法，每通过一个关卡系统会自动保存，无论是主线还是支线，通过一次后可以再次挑战。在关卡中还会有红色星星状的储存点，接触后如果玩家在关卡内阵亡的话，会从最近的储存点续关。如果在索尼克没有生命数的情况下死亡的话（左下角索尼克的头像），就无法续关了。此时选择“再チャレンジ”可以重头开始挑战。

## 过关总评

过关总评主要受两项评价影响，一是过关时间，任何关卡都是越短时间过关评价越高。二是过关得分，得分主要依据玩家过关时所取得的金环数和击倒敌人数等数值来评定。击倒敌人越多、持有金环越多、被攻击的次数越少则过关得分越高。根据前两项综合评价，系统会给予玩家过关的总评。总评最低为D最高为S，总评越高奖励的生命数越多，S评价会一次性增加3条生命哦！

## 收集要素



本次的收集要素做得比较鸡肋，包含了剧情（イベント），游戏BGM（サウンド）和角色原画（イラスト）三项，完成了特定的任务和关卡后会逐渐奖励给玩家，在世界地图中按下R键可以查看已经获得的收集要素。

# 主线关卡攻略

## 第一世界

### （トロピカルリゾート）

#### ACT-1

第一关没有什么太大的难度，多熟悉一下操作即可。在可以连续反弹的墙面时注意不要按住十字键，不然会让反弹方向混乱。[illegible]有弹簧的地方要用↓+B键来破坏底板让弹簧露出来。关卡最后的部分会有[illegible]出现，使用十字键控制飞行方向，注意躲避炸弹。此关卡内会出现不同颜色的精灵，这些精灵必须获得相关技能后才能获得，初期可以不去理会。

#### ACT-2

关卡开始前玩家会习得新的技巧"白色冲撞"，击破藏在箱子中的白色精灵或击破敌人都会增加画面左方的能量槽，在有能量的情况下按下Y键即可使用强力的"白色冲撞"技能，冲撞可以直接破坏一些墙壁，同时移动速度大幅上升，攻击BOSS的威力也要比普通的攻击强很多。开始后玩家可以练习一下发动"白色冲撞"的方法，在关卡最初的位置就需要用该技能撞开墙壁，接着继续冲刺不要停下，否则会被身后移动的墙壁夹死。其他的部分和第一关没有太大的区别。[illegible]关后会开启特殊关卡和BOSS关卡。

## VS BOSS

[illegible]

# 第二世界

## （スウィ-トマウンテン）

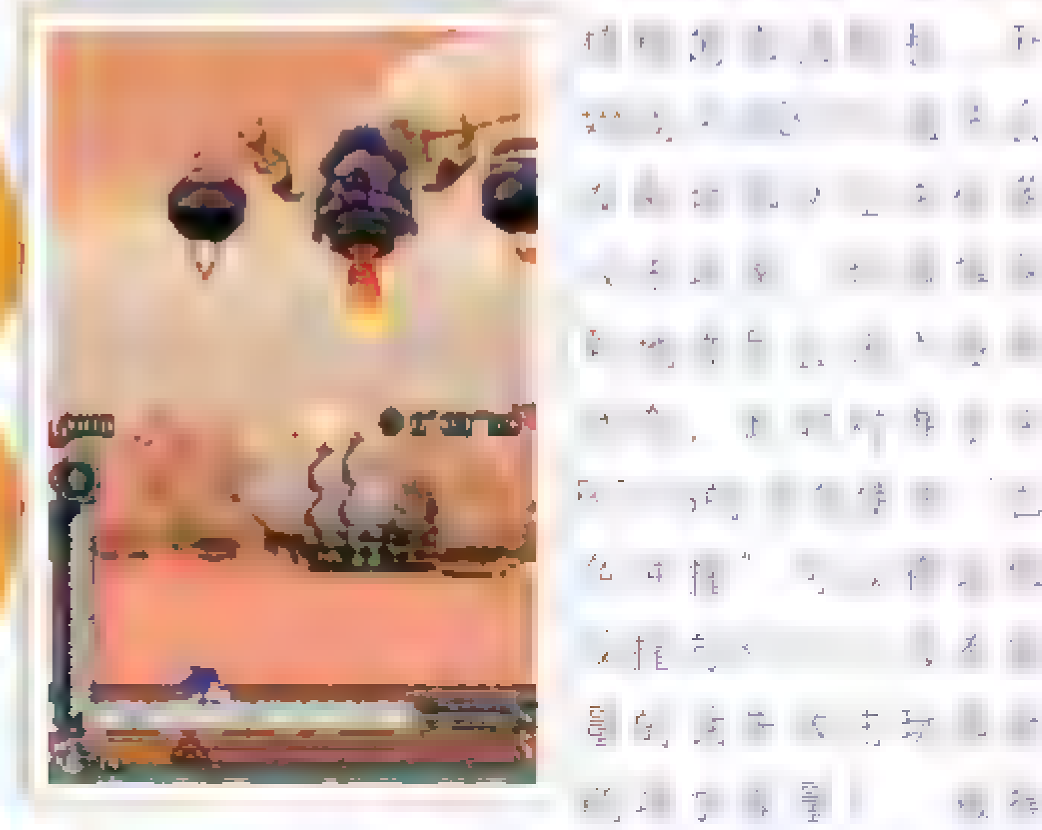
### ACT 2-1

进入本世界后点击画面上飘动的红色精灵即可以进入教学模式。[illegible]

### ACT 2-2

本关一开始就会要求玩家利用"火焰力量"进行无限跳跃到画面的右上角。[illegible]

### VS BOSS



[illegible]

# 第三世界

## （スタ-ライトカ-ニバル）

### ACT 3-1

进入本世界后依旧需要先抓捕画面中的橙色精灵才能进入教学模式。橙色精灵的使用方法非常简单，接触橙色精灵后按[illegible]就能发动"橙色火箭"[illegible]

索尼克 色彩

让玩家高速升空，到达更高的地方。“橙色火箭”效果完全后可以用↓+B键快速落地，但要注意地面是否有尖刺坑形。教学完成后进入ACT-1，本关要熟练运用“橙色火箭”的力量升空到达一些较高的平台，在提示B键连打的地方快速连打增加发射的距离，有障碍物的墙壁需要在冲刺状态下按B键滑行过去，如果“橙色火箭”不没有让玩家升空到下一个区域的话注意左右的墙壁，使用反弹就能够弹到新的区域。最后几个区域在使用“橙色火箭”的力量时要注意上方的通道是否打开，不然会被挡住。

## ACT－2

难度要比其它关卡高一点，因为部分道路是断开的，很容易失足而亡。开始区域的空中滑翔在结束前一定要发动“白色冲刺”冲到对面的平台上，不然掉下去就直接挂了。[illegible]的射手和天[illegible]上去后不要动，等到达终点后会自动弹到新平台上。在终点区会出现敌人，站在毛毛虫上移动到终点区才能过关。[illegible]

## VS BOSS

[illegible]

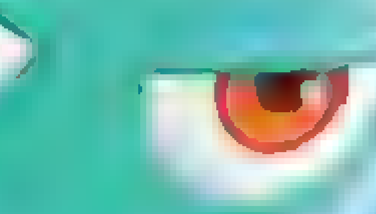
# 第四世界
（プラネットエィスプ）

## ACT－1

中央世界的精灵的能力是“黄色冲钻”，使用的方法为获得黄色精灵后按X键钻入特定的地面中，配合十字键+B键可以加快冲钻的速度，但是如果没有钻出地面而能量用完的话会导致玩家直接死亡了。进入ACT-1一开始就要用到“黄色冲钻”的能力，在地下随时会出现补充能量的精灵，注意收集补充能量。地下出现的障碍要躲开，碰上会损失金环。关卡中段会出现不少洞口，空中还有移动式的平台，需要看准机会连续弹跳到更高的平台。本关也会有用到“橙色火箭”的地方，最后区域的地下会出现食人花和巡逻车，被抓住的话虽然不会掉落金环但会浪费时间，连点B键增加钻头的速度可以避免被抓住。

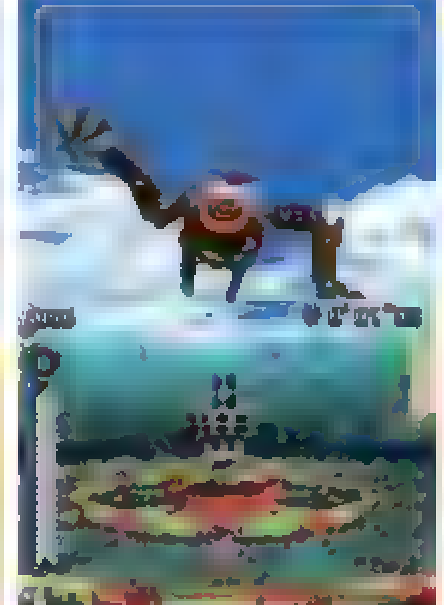
## ACT－2

相比较ACT-1这关的路线更自由许多，玩家可以选择从地下或者空中进行移动，会出现的精灵也就是“黄色冲钻”和“橙色火箭”两种。钻地的话可以收集到大量的金环，但相对的钻地后能量会很快用完。[illegible]



## VS BOSS

[illegible]



# 第五世界
## (アクアリウムパーク)

### ACT—1

进入新的世界先要捕获绿色的精灵，绿色精灵的能力是"绿色弹簧"。使用方法为：接触绿色精灵后按下A键发动，发动前可以调整发射角度，发射后会让索尼克进行超速移动，遇到障碍物时能够自动反弹，从而快速穿过一些可通过反弹到很高的平台上。另外这能力还可以穿过一些绿色的细小管道，但是注意花费的有效时间比较短。完成训练关后进入这世界的ACT一，这里是水下世界，出现的精灵种类比较多，新的蓝色精灵可以让索尼克附在其身上进行移动，巨大的海母能当弹跳板使用。部分区域有巨大的石块挡道，使用附近"黄色钻头"的能力可以将其破坏。在绿色的机关前发动"绿色弹簧"可以从细小的管道中弹过去。注意本关在水中行动时会有时间限制，太久的话会出现音效警告，同时头上会出现倒计时，倒计时结束会自动死亡。此时快速浮出水面或者吸一个水中的气泡都可以解除警报状态。另外本关的部分敌人需要使用"白色冲刺"才能击倒，移动的时候一定要当心。

### ACT—2

[illegible]的难度和ACT一比起来不[illegible]地形明显增加，[illegible]部分关则地形不在[illegible]必经之路上，通过的[illegible]时候注意不要掉得太[illegible]，以免撞上去。本[illegible]关后有重量滑梯的[illegible]地方可以顺便滑行进[illegible]入一个滑梯，中途有[illegible]有着阻挡道路的石[illegible]可能毁灭。

## VS BOSS

[illegible]

# 第六世界

## （アイスロイドコースター）

### ACT-1

紫色精灵会在画面中[illegible]，玩家要先抓住它的本体才算成功捕捉。本体和分身不好区别，[illegible]抓住，[illegible]很快就能完成。紫色精灵的能力为"紫色黑洞"，按X键发动后可以无限制地进行浮游移动，同时将周围的一切物体统统吸进来，就算是敌人也不例外。吸入物体时可以破坏一些障碍物。[illegible]开始就会有需要使用"紫色黑洞"的地方，将障碍物吸走后通过。进入关卡中段会有部分区域被恐龙头追赶，此时要快速前进，同时注意前方是否有需要使用滑铲的地方，不然会被恐龙头的嘴巴给直接撞倒。最后的区域中会有很多地方[illegible]，[illegible]通过。[illegible]击地面，很多地板都可以破坏，[illegible]区域中有[illegible]。[illegible]

### ACT-2

[illegible]的空间非常大，但[illegible]都不马虎。很多[illegible]要素丝毫[illegible]，[illegible]中会[illegible]，[illegible]时会被恐龙头[illegible]，[illegible]在[illegible]不能放松警惕，[illegible]。[illegible]恐龙头攻击玩家。最后的区域[illegible]用"紫色黑洞"才能通过的地方，[illegible]有很多[illegible]，[illegible]。[illegible]"紫色黑洞"[illegible]。

### VS BOSS

[illegible]

[illegible]

# 最终关卡
## （ターミナルベロシティ）

**ACT** 最终关卡的第一部分为竞速，玩家需要一路向画面下方疾进，后方会有恐龙卡不断追来玩家，普通的跑步速度是绝对会被追上的，因此需不时使用“白色冲撞”加快速度。两旁的路上会有很多回复能量的精灵可以使用，但也要注意障碍物的阻挡，碰到障碍物也会掉落所有金环，这部分一开始玩很可能会失败，多试几次就好，通过后直接进入最终BOSS战。

## VS 最终BOSS

[illegible]

**玩后感** 和NDS平台的同类动作游戏相比，本作的爽快程度绝不输于任何一款游戏，特别是在熟练以后过关时那种一气呵成的感觉。相比较前几作，本作最大的优点就是操作简单，就算是初次接触《索尼克》的玩家也能轻松上手，游戏的难度在同系列中也算是比较低的，即使是难度最高的任务多练习一下也会变得容易。游戏的画面和音乐在NDS游戏中算是中上水平，唯一遗憾的是游戏的整体内容明显偏少，完美通关大概20小时左右就能达成，大部分国内玩家大多又不具备联机的条件。本作还有Wii本，内容要比NDS版多一些，喜欢且有条件的同学可以一试。

文 苍穹 美编 咕噜

研究中心

本作在通关以后的可研究要素并不算多，下面就带读者们踏破宝岛迷宫、击败无头骑士。由于游戏中并不存在二周目的概念，没有收集齐精灵或召唤的玩家只能重新开档，而剧情的伏笔和地图上的不可进区域都摆明地在告诉玩家“等续作吧”，实在是有点不厚道。

# 黄金太阳 黑暗黎明

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nintendo | RPG | 2010年10月28日 | 日版 |

## 三属性职业补遗

在制作完上辑攻略后笔者又发现了几种新的转职方式，下面做一个补完。不过职业的总数并没有变化，本作也不像前作那样存在四属性的特殊职业，玩家们无须担心。

| 职业名称 | 职业译名 | 属性等级 | 可转职角色 |
|---|---|---|---|
| ホワイトナイト | 纯白骑士 | 地6、火3、水5/地3、火6、水5 | クラウン、ハルマーニ |
| ニンジャ | 忍者 | 地6、火3、风5/地3、火6、风5 | カリス、ステラ |
| レンジャー | 游侠 | 水6、风3、火5/水3、风6、火5 | テリー、レオレオ |
| くろまじゅつし | 黑魔术师 | 水6、风3、地5/水3、风6、地5 | ムート、ヒミ |

## 合成相关

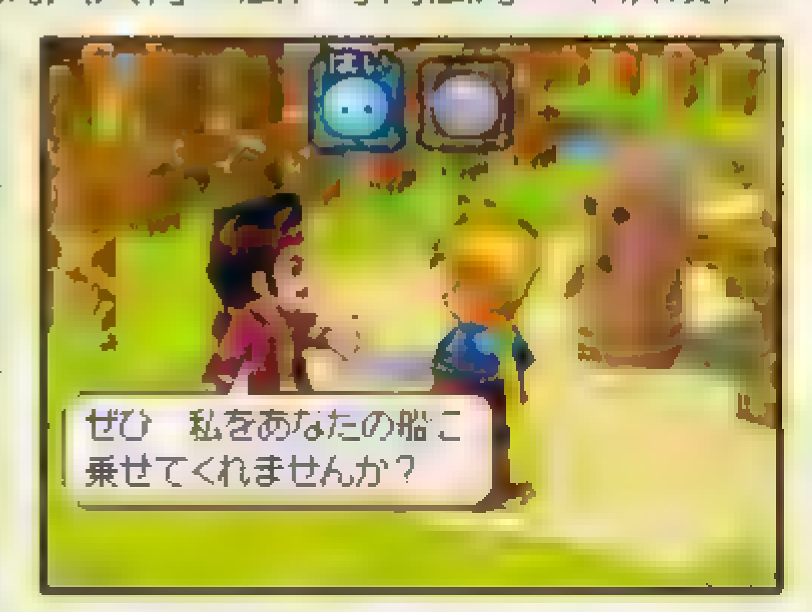
在游戏后期拿到船只以后，就可以前往チャンパ找山巅的オババ对话，随后可对所持材料进行加工。只要出入村庄一次加工便会完成，建议参照下表使用S/L大法刷取自己想要的装备。“生锈的（さびた）”材料在乘船时调查浅滩有机会得到，后三种素材可以在流程的宝箱中取得，ダークマタ 则只能在宝岛的宝箱中拿到。

| 合成材料 | 加工成品 | 装备效果 |
|---|---|---|
| さびたゆみや | サジタリスのゆみや | 攻+170，必杀技：トリフルバスター、スターダスト、ブルーコメット |
| さびたソード | ルーンブレード | 攻+162，必杀技：ライフナリッシュ、ウインドウィーゼル、ボイドエナジー |
| さびたカタナ | きくいちもんじ | 攻+128，必杀技：らんぶこうげき、てんくうぎり、しゅらのまい |
| さびたメイス | タナトスメイス | 攻+125，必杀技：かいしんのいちげき、すてみのいちげき、ハートブレイク |
| こうじゅんどボーロ | ヴァルダントソード | 攻+165，必杀技：しっぷうづき、ウインドウィーゼル、アングリーゼファ、エメラルドラッシュ |
| | ボーロティアラ | 防+37、风耐性+30 |
| | エールバングル | 防+39、风威力+30 |
| | ホバーグリーブ | 防+20，速度上升 |
| | ボーロリング | 速度上升 |
| ミスリルぎん | レヴァンテイン | 攻+173，必杀技：クリティカル、センチュリオン、ヘルファイア |
| | ミスリルクロー | 攻+160，必杀技：ミリオンエッジ、デメンションリット |
| | シルバーロングボウ | 攻+150，必杀技：ダブルショット、アンデッドバスター、スターダスト |
| | ミスリルのふく | 防+49，使用必杀率上升 |
| | ミスリルのうでわ | 防+46，使用必杀率上升 |
| オリハルコン | ヘラクレスアックス | 攻+186，必杀技：ジーコラプス、エクスプロージョン、メルティアーマー、オリュンポスレイジ |
| | エクスカリバー | 攻+180，必杀技：クリティカル、ローリングアタック、スカイダイバー、セレスレジェンド |
| | ジリオンアーマー | 防+50、攻+12 |
| | コスモシールド | 防+49、全耐性+20 |
| | ビックバングラブ | 防+47、火威力+40 |
| ダークマター | ダークサイドソード | 攻+210，受到诅咒，必杀技：デスクライシス、スパイラルアタック、スカイダイバー、アケロングリーフ |
| | デーモンサークル | 防+50，使用必杀率上升，受到诅咒 |
| | テラーシールド | 防+48、攻+5，受到诅咒 |

## 宝岛

在看完Ending后记录通关存档，读档时会显示所在地为？？？，实际地点为首都トンファン。之前在幽灵船内用“读心术（センス）”听取了骸骨的心声的话，现在前往ヤマタイの都与入口左侧的NPC对话回答“はい”，随后通过南方海域出现的漩涡来到下层，一路向东航行便可到达宝岛。

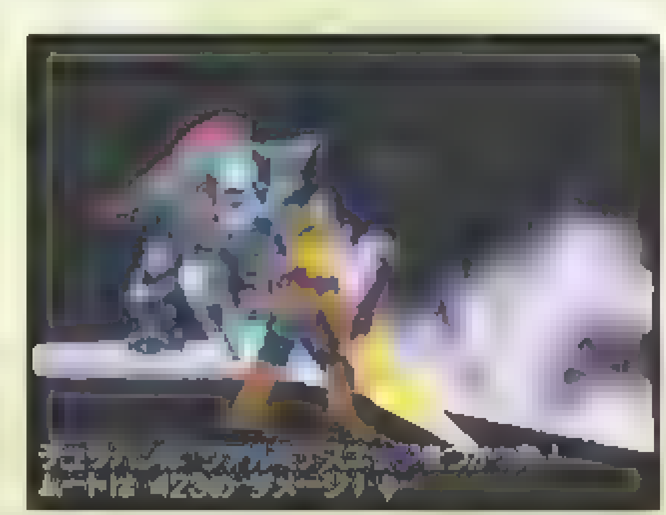
宝岛的洞穴共有10层，每两层为一个阶段，单数层需要解谜，也是顺利通往下一个阶段的关键，双数层地形简单且有一些宝箱。首先在B1F的平台上跳跃，利用移动推开挡路的岩石，搜刮宝箱后从左下的出口离开。岩石踩踏两次就会碎裂，掉落到B2F的话原路返回上层即可。

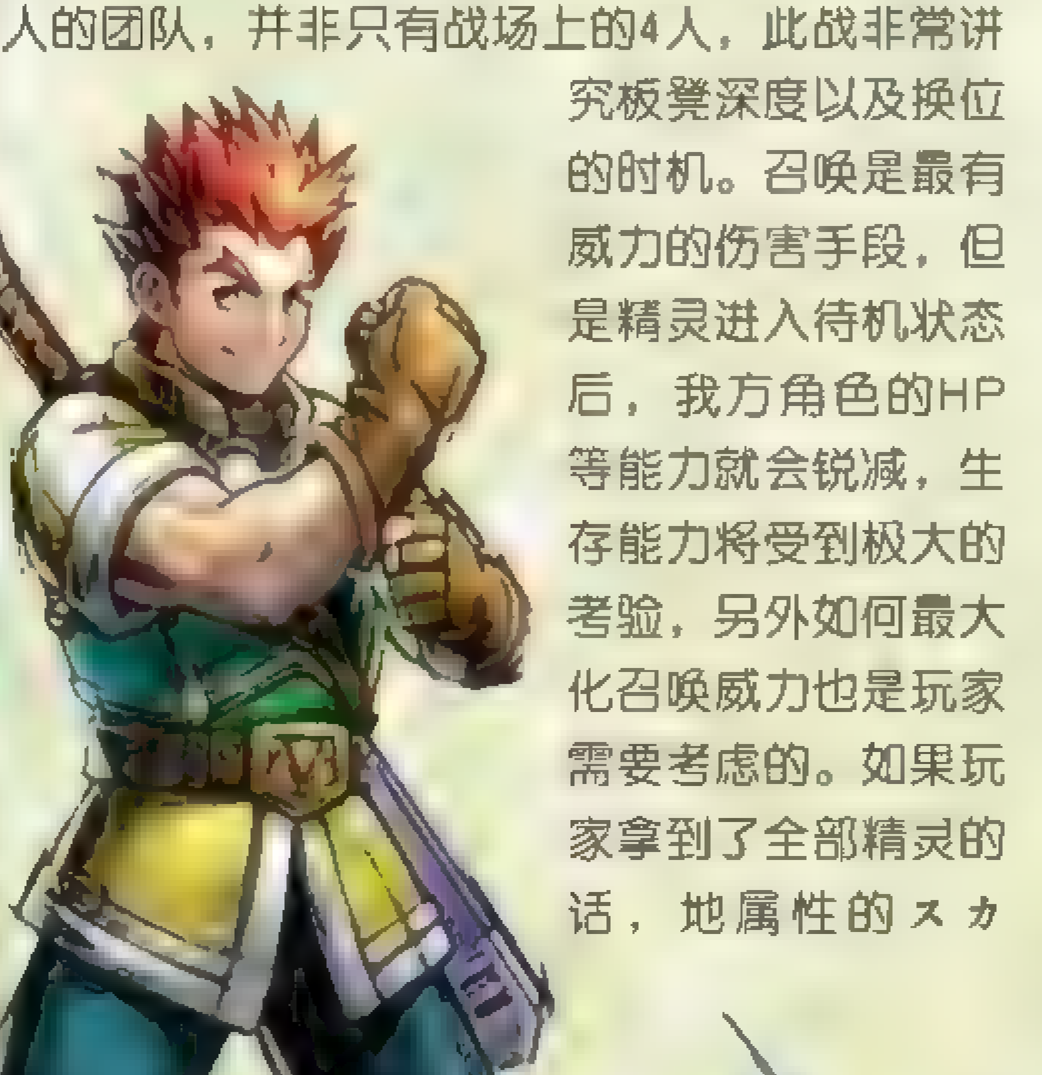



B3F有一处可以使用“搜查”的闪光点，把压住红、蓝两色机关的岩石移开后，相应颜色的石门就会落下（不过一旦掉到下层就得重来，因此要制定好行动路线）。B5F的解谜与之前正好相反，需要将岩石推到发光的机关上。B7F需要跳过大量的岩石，为了拿全宝箱掉到下层几次是免不了的，多注意观察上屏幕的小地图，由于岩石无法踩踏第二次，在左右两侧的时候记得利用“抓取”能力凌空飞跃。B9F推开中央的骷髅石像后，岩石会从后方开始渐渐崩塌，想拿到深处的宝箱就要快速进行移动。最后的B10F深处使用“搜查”会出现两个魔法阵，左侧门后是召唤力カロン，走上中央楼梯后平台就会自动升起，而右侧门后的石像前会遇到本作的最强BOSS——无头骑士デュラハン。

| 宝岛宝箱一览 |
|---|
| 楼梯：エナジークリスタル（宝箱怪） |
| B1F：110コイン、オタネニンジン、ミスリルぎん |
| B2F：220コイン、こうじゅんどボーロ |
| B3F：330コイン、パワーアップル、ちまき |
| B4F：440コイン、デーモンメイル |
| B5F：550コイン、こうじゅんどボーロ、ゴマだんご |
| B6F：660コイン、オリハルコン |
| B7F：770コイン、トカゲのひも、アイリスローブ |
| B8F：880コイン、ダークマター |
| 楼梯：サイクッキー（宝箱怪） |
| B9F：990コイン、ミストホーション、アラストールフード、オリハルコン、さびたゆみや、だてんしのゆびわ、ブラッディクロー、ダークマター |
| B10F：1010コイン |

无头骑士的HP大约在16000左右，每回合可以行动3次并自动回复200HP和全部EP，除了有恶灵、死灵、即死的异常状态攻击外，还会通过吸收我方HP来给自己进行补给，单体攻击ファルミナスエッジ非常强劲，而召唤カロン的全体攻击带有即死效果，不过最为讨厌的还是要数让我方全部精灵进入复原状态的ジンヘルストーム以及消耗我方精灵使出的召唤。明确了敌方的攻击手段后就要制定战术，首先玩家要记得，自己的队伍是8个人的团队，并非只有战场上的4人，此战非常讲究板凳深度以及换位的时机。召唤是最有威力的伤害手段，但是精灵进入待机状态后，我方角色的HP等能力就会锐减，生存能力将受到极大的考验，另外如何最大化召唤威力也是玩家需要考虑的。如果玩家拿到了全部精灵的话，地属性的スカリー、ヴォイド以及水属性的シェル便是防守的关键。把三个有屏障效果的精灵配置在三名不同的角色身上，其他精灵则在战前就进入准备状态。战场上要有两人轮流进行解放精灵、装备精灵的操作，凭借护盾来减轻BOSS造成的伤害，第三人处于后列，一旦有角色命中即死可以迅速换上来顶替。另外的两个作战位置留给同属性的元素使，一个专门使用召唤，另一个则伺机用道具或精神力进行补血，召唤技方面推荐单属性消耗4个精灵的アポカリプス、ボレアス、メテオ、トール。相信玩家们都很清楚在战斗中使用召唤后，该角色的属性威力就会暂时上涨，此后再次使用该属性召唤技的话造成的伤害就会大增，这也是本战术中只让一人专职使用召唤，而非全员一上场就进行全体召唤轰炸的原因所在。一旦某元素的精灵消耗光后就利用“交换（いれかえ）”依次换上另外两名同属性的元素使。此战中不确定的因素在于BOSS使用的招式，如果它频繁使出消耗我方精灵的召唤技，虽然不能给玩家造成太大伤害，但却会浪费我方召唤的次数，至于把全部精灵打入复原状态的招式只能期待它少放几次了。如果全部精灵消耗完或BOSS使出ジンヘルストーム，战斗就将进入拉锯阶段，我方要利用道具、精神力等各种手段维系生命以待精灵复原，此阶段利用“变身（チェンジビースト）”的斯黛拉也能够对BOSS保持伤害。





由于敌方的招式不固定，运气是决定胜负的一大因素，少被命中几次即死的话战局就容易掌控得多，一旦前三个回合被打回全精灵复原状态就可以读档重来了。笔者成功击破无头骑士的队伍为平均50级，玩家如果感觉吃力的话可以再返回アポロ神殿刷士兵练级，提升角色自身的能力以提高生存能力。挑战成功后就可以在石板处习得最后的召唤イリス。

文 千年前的仲夏
编 马修 美编 Juxi

| 口袋妖怪 黑·白 | | | |
|---|---|---|---|
| Nintendo/Gamefreak | RPG | 2010年9月18日 | 日版 |
| 1人 | 2G | 4800日元 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接 |

# 《口袋妖怪 黑·白》全技能详解

## 冰系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アイスボール | 冰球 | 30 | 90 | 20 | 物理 | — | 连续攻击5回合，每回合威力倍增，失误的话则从头算起，自身变圆后威力倍增 | 单体选择 |
| あられ | 冰雹 | — | — | 10 | 辅助 | — | 5回合内变为冰雹天气，每回合结束后双方各损失体力最大值的1/16，对冰系精灵无效。太阳光线威力半减，朝阳、月光、光合成回复量降低 | 场地 |
| オーロラビーム | 极光光线 | 65 | 100 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手攻击下降一级 | 单体选择 |
| くろいきり | 黑雾 | — | — | 30 | 辅助 | — | 解除全体精灵能力值的升降变化 | 场地 |
| こおりのいぶき | 冰之吐息 | 40 | 90 | 10 | 特殊 | — | 必定会心一击 | 单体选择 |
| こおりのキバ | 冰之牙 | 65 | 95 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时各以10%的几率附加害怕或冰冻状态 | 单体选择 |
| こおりのつぶて | 冰飞石 | 40 | 100 | 30 | 物理 | 1 | 无视双方速度，优先于普通技能使出 | 单体选择 |
| コールドフレア | 黄金核融 | 140 | 90 | 5 | 特殊 | — | 第一回合蓄力第二回合攻击，命中的同时有30%的机率使对手陷入烧伤状态 | 单体选择 |
| こごえるかぜ | 冻结之风 | 55 | 95 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时必定使对手速度下降一级，全体攻击 | 敌全体 |
| こごえるせかい | 冰天雪地 | 65 | 95 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时必定使对手速度下降一级，全体攻击 | 敌全体 |
| こなゆき | 细雪 | 40 | 100 | 25 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入冰冻状态，全体攻击 | 敌全体 |
| しろいきり | 白雾 | — | — | 30 | 辅助 | — | 5回合内我方能力不会被对手降低 | 我方 |
| ぜったいれいど | 绝对零度 | — | 30 | 5 | 特殊 | — | 命中后直接令对手变为濒死状态，命中率为30+自身等级-对手等级 对手等级高于自身时无效 | 单体选择 |
| つららおとし | 冰棱坠落 | 85 | 90 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| つららばり | 冰柱针 | 25 | 100 | 30 | 物理 | — | 2～5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3 8，第4、5回时发动机率1 8 | 单体选择 |
| ふぶき | 暴风雪 | 120 | 70 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入冰冻状态，冰雹天气下必中，全体攻击 | 敌全体 |
| フリーズボルト | 冰点电压 | 140 | 90 | 5 | 物理 | — | 第一回合蓄力第二回合攻击，命中的同时有30%的机率使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| ゆきなだれ | 雪崩 | 60 | 100 | 10 | 物理 | -4 | 当回合被对手先攻击的话，反击时威力倍增 | 单体选择 |
| れいとうパンチ | 冷冻拳 | 75 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入冰冻状态 | 单体选择 |
| れいとうビーム | 冷冻光线 | 95 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入冰冻状态 | 单体选择 |

## 草系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アロマセラピー | 芳香疗法 | — | — | 5 | 辅助 | — | 解除我方全员的异常状态 | 我方 |
| ウッドハンマー | 大木锤 | 120 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时反弹1/3的伤害 | 单体选择 |
| ウッドホーン | 木角 | 75 | 100 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时吸取对手损失的一半体力 | 单体选择 |
| エナジーボール | 能量球 | 80 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手特防下降一级 | 单体选择 |
| ギガドレイン | 亿万吸取 | 75 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时吸取对手损失的一半体力 | 单体选择 |
| キノコのほうし | 蘑菇孢子 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 使对手陷入睡眠状态 | 单体选择 |
| くさのちかい | 草之誓言 | 50 | 100 | 10 | 特殊 | — | 与水之誓言（みずのちかい）一起使用可以把对方场地变为湿原 | 单体选择 |
| くさぶえ | 草笛 | — | 55 | 15 | 辅助 | — | 使对手陷入睡眠状态 | 单体选择 |
| くさむすび | 草绳 | — | 100 | 20 | 特殊 | — | 威力随着对手体重增加而增大：10.0kg以下时20，10.1kg～25 0kg时40，25.1kg～50 0kg时60，50.1kg～100.0kg时80，100.1kg～200 0kg时100，200 1kg以上时120 | 单体选择 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| グラスミキサー | 除草机 | 65 | 90 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以50%的几率使对手命中率下降一级 | 单体选择 |
| こうごうせい | 光合成 | — | — | 5 | 辅助 | — | 普通天气下回复自身体力最大值的1 2，晴天时2 3，雨天 冰雹 沙尘暴时1 4 | 自身 |
| コットンガード | 棉花守护 | — | — | 10 | 辅助 | — | 使自身防御提升三级 | 自身 |
| シードフレア | 种子核融 | 120 | 85 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以40%的几率使对手特防下降二级 | 单体选择 |
| しびれごな | 麻痹粉 | — | 75 | 30 | 辅助 | — | 使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| すいとる | 吸取 | 20 | 100 | 25 | 特殊 | — | 攻击命中的同时吸取对手损失的一半体力 | 单体选择 |
| ソーラービーム | 太阳光线 | 120 | 100 | 10 | 特殊 | — | 第一回合蓄力，第二回合攻击，晴天当回合射出，雨天威力半减 | 单体选择 |
| タネばくだん | 种子爆弹 | 80 | 100 | 15 | 物理 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| タネマシンガン | 种子机枪 | 25 | 100 | 30 | 物理 | — | 2～5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3 8，第4、5回时发动机率1 8 | 单体选择 |
| つるのムチ | 蔓藤鞭 | 35 | 100 | 15 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| なやみのタネ | 烦恼种子 | — | 100 | 10 | 辅助 | — | 使对手变为不眠特性，无法进入睡眠状态 | 单体选择 |
| ニードルアーム | 针刺臂膀 | 60 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态，对手处于变小状态时伤害加倍 | 单体选择 |
| ねむりごな | 催眠粉 | — | 75 | 15 | 辅助 | — | 使对手陷入睡眠状态 | 单体选择 |
| ねをはる | 扎根 | — | — | 20 | 辅助 | — | 每回合回复自身体力最大值的1 8，使用后不能也不会被强制交换精灵 | 自身 |
| ハードプラント | 硬化植物 | 150 | 90 | 5 | 特殊 | — | 强力攻击，使用后的下一回合无法行动 | 单体选择 |
| はっぱカッター | 飞叶快刀 | 55 | 95 | 25 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击，全体攻击 | 敌全体 |
| はなびらのまい | 花瓣之舞 | 120 | 100 | 10 | 特殊 | — | 不受控制地攻击2～3回合，之后自身陷入混乱状态 | 随机 |
| パワーウィップ | 猛力鞭挞 | 120 | 85 | 10 | 物理 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| マジカルリーフ | 魔叶斩 | 60 | — | 20 | 特殊 | — | 攻击时必定命中对手 | 单体选择 |
| メガドレイン | 百万吸取 | 40 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时吸取对手损失的一半体力 | 单体选择 |
| やどりぎのタネ | 寄生种子 | — | 90 | 10 | 辅助 | — | 每回合吸取对手体力最大值的1/8，我方交换精灵后仍有效，对草系妖怪无效 | 单体选择 |
| リーフストーム | 绿叶风暴 | 140 | 90 | 5 | 特殊 | — | 使用后自身特攻下降两级 | 单体选择 |
| リーフブレード | 刃叶斩 | 90 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| わたほうし | 棉花孢子 | — | 100 | 40 | 辅助 | — | 使对手速度下降二级 | 单体选择 |

## 超能系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アシストパワー | 辅助能量 | 20 | 100 | 10 | 特殊 | — | 根据自身能力提升的等级计算威力 | 单体选择 |
| いやしのねがい | 治疗之愿 | — | — | 10 | 辅助 | — | 自身变为濒死状态，替换出来的精灵回复全部体力并解除所有异常状态 | 自身 |
| いやしのはどう | 治疗波动 | — | — | 10 | 辅助 | — | 使指定同伴回复最大体力值的一半 | 单体选择 |
| ガードシェア | 防御分享 | — | — | 10 | 辅助 | — | 双方防御、特防分别相加后进行平分 | 单体选择 |
| ガードスワップ | 防御交换 | — | — | 10 | 辅助 | — | 交换自己和对手的防御和特防能力 | 单体选择 |
| かいふくふうじ | 回复封印 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 5回合内对手不能使用技能和道具回复体力 | 敌全体 |
| こうそくいどう | 高速移动 | — | — | 30 | 辅助 | — | 使自身速度提升二级 | 自身 |
| コスモパワー | 宇宙能量 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身防御与特防提升一级 | 自身 |
| サイケこうせん | 精神光线 | 65 | 100 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入混乱状态 | 单体选择 |
| サイコウェーブ | 精神波动 | — | 80 | 15 | 特殊 | — | 使对手损失我方等级0 5～1 5倍的体力 | 单体选择 |
| サイコカッター | 精神切割 | 70 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| サイコキネシス | 精神干扰 | 90 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手特防下降一级 | 单体选择 |
| サイコシフト | 精神转移 | — | 90 | 10 | 辅助 | — | 把自身所受的异常状态转移到对手身上 | 单体选择 |
| サイコショック | 精神冲击 | 80 | 100 | 10 | 特殊 | — | 根据对手的防御力计算伤害值 | 单体选择 |
| サイコブースト | 精神增压 | 140 | 90 | 5 | 特殊 | — | 使用后自身特攻下降两级 | 单体选择 |
| サイコブレイク | 精神崩坏 | 100 | 100 | 10 | 特殊 | — | 根据对手的防御力计算伤害值 | 单体选择 |
| サイドチェンジ | 位置转换 | — | — | 15 | 辅助 | 1 | 自己与同伴交换位置 | 自身 |
| さいみんじゅつ | 催眠术 | — | 60 | 20 | 辅助 | — | 使对手陷入睡眠状态 | 单体选择 |
| しねんのずつき | 思念头锤 | 80 | 90 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| じゅうりょく | 重力场 | — | — | 5 | 辅助 | — | 5回合内全方精灵命中率提升一级，浮游特性、飞行属性的精灵能够受到地系招式的影响。わざそらをとぶ、はねる、とびはねる、でんじふゆう、とびげり、とびひざげり等技能无法使用 | 场地 |
| シンクロノイズ | 同步噪音 | 70 | 100 | 15 | 特殊 | — | 只会对与自己相同属性的对手造成伤害 | 自身以外 |
| じんつうりき | 神通力 | 80 | 100 | 30 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| スキルスワップ | 特性交换 | — | — | 10 | 辅助 | — | 交换双方的特性，神奇护符特性无法交换 | 单体选择 |
| スプーンまげ | 折弯匙子 | — | 80 | 15 | 辅助 | — | 使对手命中率下降一级 | 单体选择 |
| テレキネシス | 心电感应 | — | — | 15 | 辅助 | — | 3回合内使对手变成浮游状态，同时回避率下降一级 | 单体选择 |
| テレポート | 瞬间移动 | — | — | 20 | 辅助 | — | 从战斗中逃跑 在与训练员的对战中无效，在地图上使用能回到最后去过的精灵中心 | 自身 |
| トリック | 戏法 | — | 100 | 10 | 辅助 | — | 交换双方装备的道具 | 单体选择 |
| トリックルーム | 神秘空间 | — | — | 5 | 辅助 | −7 | 5回合内由速度慢的精灵开始行动 | 场地 |
| ドわすれ | 超级健忘 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身特防提升二级 | 自身 |
| なりきり | 换装 | — | — | 10 | 辅助 | — | 复制对手的特性，神奇护符特性无法复制 | 单体选择 |
| ねむる | 睡眠 | — | — | 10 | 辅助 | — | 自身体力完全回复的同时解除中毒、烧伤、麻痹状态，之后进入睡眠状态两回合 | 自身 |
| ねんりき | 念力 | 50 | 100 | 25 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入混乱状态 | 单体选择 |
| ハートスタンプ | 心之印记 | 60 | 100 | 25 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| ハートスワップ | 心灵交换 | — | — | 10 | 辅助 | — | 交换自己和对手的能力升降等级 | 单体选择 |
| バリアー | 栅栏 | — | — | 30 | 辅助 | — | 使自身防御提升二级 | 自身 |
| パワーシェア | 力量分享 | — | — | 10 | 辅助 | — | 双方攻击、特攻分别相加后进行平分 | 单体选择 |
| パワースワップ | 能量交换 | — | — | 10 | 辅助 | — | 交换自己和对手的攻击和特攻能力 | 单体选择 |
| パワートリック | 能量戏法 | — | — | 10 | 辅助 | — | 交换自身攻击力与防御力的数值 | 自身 |
| ひかりのかべ | 光之壁 | — | — | 30 | 辅助 | — | 5回合内我方受到的特殊攻击伤害值半减，交换精灵后仍有效 | 我方 |
| ふういん | 封印 | — | - | 10 | 辅助 | — | 对方不能使用我方掌握的技能 | 自身 |
| マジックコート | 魔装反射 | — | — | 15 | 辅助 | 4 | 将本回合对手施展的异常状态反弹回去 | 自身 |
| マジックルーム | 魔法空间 | | | 10 | 辅助 | 7 | 5回合内全体精灵不能使用随身携带的道具 | 场地 |
| みかづきのまい | 新月之舞 | — | — | 10 | 辅助 | — | 自身变为濒死状态，替换出来的精灵回复全部体力和技能值的同时解除所有异常状态 | 自身 |
| ミストボール | 迷雾球 | 70 | 100 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以50%的几率使对手特攻下降一级 | 单体选择 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ミラーコート | 镜像反射 | — | 100 | 20 | 特殊 | -5 | 自身受到的特殊攻击伤害以二倍反馈给对手，必定后出 | 不定 |
| みらいよち | 预知未来 | 100 | 100 | 10 | 特殊 | — | 使用技能的两回合后进行攻击，不受光之壁影响 | 单体选择 |
| ミラクルアイ | 奇迹之眼 | — | — | 40 | 辅助 | — | 使对手回避率恢复为最初状态的同时令超能系技能打中恶系的对手 | 单体选择 |
| めいそう | 冥想 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身特攻与特防提升一级 | 自身 |
| ゆめくい | 食梦 | 100 | 100 | 15 | 特殊 | — | 对手在睡眠状态下才起效，攻击命中的同时吸取对手损失的一半体力 | 单体选择 |
| ヨガのポーズ | 瑜珈之形 | — | — | 40 | 辅助 | — | 使自身攻击提升一级 | 自身 |
| ラスターパージ | 光棚 | 70 | 100 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以50%的几率使对手特防下降一级 | 单体选择 |
| リフレクター | 反射盾 | — | — | 20 | 辅助 | — | 5回合内我方受到的物理攻击伤害值半减，交换精灵后仍有效 | 我方 |
| ワンダールーム | 神奇空间 | — | — | 10 | 辅助 | -7 | 5回合间全场精灵的防御与特防能力值相互调换 | 场地 |

## 虫系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| いかりのこな | 愤怒之粉 | — | — | 20 | 辅助 | 3 | 当回合必定先出，将对方所有攻击集中到自己的身上 | 自身 |
| いとをはく | 吐丝 | — | 95 | 40 | 辅助 | — | 使对手速度下降一级，全体攻击 | 敌全体 |
| かいふくしれい | 回复指令 | — | — | 10 | 辅助 | — | 回复自身体力最大值的1/2 | 自身 |
| きゅうけつ | 吸血 | 20 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时吸取对手损失的一半体力 | 单体选择 |
| ぎんいろのかぜ | 银色之风 | 60 | 100 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使自身全能力提升一级 | 单体选择 |
| クモのす | 蜘蛛丝 | — | — | 10 | 辅助 | — | 对手无法交换精灵或逃跑，我方精灵离场时失效 | 单体选择 |
| こうげきしれい | 攻击命令 | 90 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| シグナルビーム | 信号光线 | 75 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入混乱状态 | 单体选择 |
| シザークロス | 十字钳 | 80 | 100 | 15 | 物理 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| ダブルニードル | 双针 | 25 | 100 | 20 | 物理 | — | 连续两次攻击的同时以20%的几率使对手陷入中毒状态 | 单体选择 |
| ちょうのまい | 蝶之舞 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身特攻、特防、速度上升一级 | 自身 |
| とんぼがえり | 蜻蜓点水 | 70 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击后替换精灵，无法接力能力的升降 | 单体选择 |
| ハードローラー | 压路机 | 65 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%几率使对手陷入害怕状态　打中变小状态的对手时威力倍增 | 单体选择 |
| ぼうぎょしれい | 防御命令 | — | — | 10 | 辅助 | — | 使自身防御与特防提升一级 | 自身 |
| ほたるび | 萤一 | — | 20 | | 辅助 | — | 使自身特攻提升三级 | 自身 |
| ミサイルばり | 飞弹针 | 14 | 85 | 20 | 物理 | — | 2~5回的连续攻击、第2、3回时发动机率3/8、第4、5回时发动机率1/8 | 单体选择 |
| むしくい | 虫蛀 | 60 | 100 | 20 | 物理 | — | 啄食对手携带的果实，得到果实的效果。无法夺取使虫系弱点半减的タンガ果 | 单体选择 |
| むしのさざめき | 虫鸣 | 90 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手特防下降一级 | 单体选择 |
| むしのていこう | 虫之抵抗 | 30 | 100 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时必定使对手特攻下降一级 | 敌全体 |
| メガホーン | 百万威力角突 | 120 | 85 | 10 | 物理 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| れんぞくぎり | 连续切 | 20 | 95 | 20 | 物理 | — | 每次命中后威力翻倍，最大威力值为160，失误的话则从头算起 | 单体选择 |

## 地系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あなをほる | 挖洞 | 80 | 100 | 10 | 物理 | — | 第一回合钻入地下，第二回合攻击，在迷宫中使用能回到入口 | 单体选择 |
| じしん | 地震 | 100 | 100 | 10 | 物理 | — | 能打中遁地的对手且威力倍增，全体攻击 | 自身以外 |
| じならし | 平整土地 | 60 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击命中的同时必定使对手速度下降一级，全体攻击 | 自身以外 |
| じわれ | 地裂 | — | 30 | 5 | 物理 | — | 命中后直接令对手变为濒死状态，命中率为30+自身等级-对手等级，对手等级高于自身时无效 | 单体选择 |
| すなかけ | 泼沙 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 使对手命中率下降一级 | 单体选择 |
| すなじごく | 沙地狱 | 35 | 85 | 15 | 物理 | — | 使用后4~5回合内对方不能交换精灵，每回合结束时对手损失体力最大值的1 16 | 单体选择 |
| だいちのちから | 大地力量 | 90 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手特防下降一级 | 单体选择 |
| ドリルライナー | 飞钻 | 80 | 95 | 10 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| どろあそび | 玩泥 | — | — | 15 | 辅助 | — | 使用后电系技能威力减半 | 场地 |
| どろかけ | 泼泥 | 20 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时必定使对手命中率下降一级 | 单体选择 |
| どろばくだん | 泥爆 | 65 | 85 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手命中率下降一级 | 单体选择 |
| ボーンラッシュ | 骨头闪 | 25 | 90 | 10 | 物理 | — | 2~5回的连续攻击、第2、3回时发动机率3/8、第4、5回时发动机率1/8 | 单体选择 |
| ホネこんぼう | 骨头击 | 65 | 85 | 20 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| ホネブーメラン | 骨回旋镖 | 50 | 90 | 10 | 物理 | — | 连续两次攻击对手 | 单体选择 |
| まきびし | 撒菱 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使对手精灵在每次上场时损失体力，可连续使用三次。伤害值依次为：第一次1/8、第二次1/6、第三次1/4 | 场地 |
| マグニチュード | 震级变化 | — | 100 | 30 | 物理 | — | 随机出现数字4~10，威力分别对应10、30、50、70、90、110、150，能打中遁地的精灵且威力倍增，全体攻击 | 自身以外 |
| マッドショット | 泥浆喷射 | 55 | 95 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时必定使对手速度下降一级 | 单体选择 |

## 电系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10まんボルト | 十万伏特 | 95 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| エレキネット | 电网 | 55 | 95 | 15 | 特殊 | — | 使对手速度下降一级，全体攻击 | 敌全体 |
| エレキボール | 电能球 | — | 100 | 10 | 特殊 | — | 根据自己与对手的速度差判定伤害 | 单体选择 |
| かみなり | 闪120 | 70 | 10 | | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率令对手陷入麻痹状态，命中率通常为70%、晴天50%、雨天100%，能打中飞天的对手且威力倍增 | 单体选择 |
| かみなりのキバ | 电之牙 | 65 | 95 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时各以10%的几率附加害怕或麻痹状态 | 单体选择 |
| かみなりパンチ | 闪电拳 | 75 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| クロスサンダー | 十字闪电 | 100 | 100 | 5 | 物理 | — | 在十字火焰（クロスサンダー）使用后使出的话将提升威力 | 单体选择 |
| じゅうでん | 充电 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身特防提升一级，下回合电系技能威力倍增 | 自身 |

| | | | | | 分类 | 优先度 | 效果解说 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スパーク | 电火花 | 65 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| チャージビーム | 转换光束 | 50 | 90 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以70%的几率使自身特攻上升一级 | 单体选择 |
| でんきショック | 电磁震动 | 40 | 100 | 30 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| でんげきは | 电击波 | 60 | — | 20 | 特殊 | — | 攻击时必定命中对手 | 单体选择 |
| でんじは | 电磁波 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| でんじふゆう | 电磁场 | — | — | 10 | 辅助 | — | 5回合间自身为浮游状态，地系技能无法击中 | 自身 |
| でんじほう | 电磁炮 | 120 | 50 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时必定使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| ほうでん | 放电 | 80 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入麻痹状态，全体攻击 | 自身以外 |
| ボルテッカー | 高压电击 | 120 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的机率使对手陷入麻痹状态，反弹1 3的伤害 | 单体选择 |
| ボルトチェンジ | 变压 | 70 | 100 | 20 | 特殊 | — | 攻击后替换精灵，无法接力能力的升降 | 单体选择 |
| らいげき | 雷击 | 130 | 85 | 5 | 物理 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| ワイルドボルト | 狂野迅雷 | 90 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时反弹1 4的伤害 | 单体选择 |

## 毒系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アシッドボム | 酸性炸弹 | 40 | 100 | 20 | 特殊 | — | 命中对手的同时使对手特防下降二级 | 单体选择 |
| いえき | 胃液 | — | 100 | 10 | 辅助 | — | 消除对手的特性效果 | 单体选择 |
| クリアスモッグ | 清除烟雾 | 50 | — | 15 | 特殊 | — | 命中对手的同时清除其能力升降效果，必定命中 | 单体选择 |
| クロスポイズン | 十字毒爪 | 70 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入中毒状态，容易会心一击 | 单体选择 |
| スモッグ | 烟雾 | 20 | 70 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以40%的几率使对手陷入中毒状态 | 单体选择 |
| ダストシュート | 尘埃喷射 | 120 | 70 | 5 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入中毒状态 | 单体选择 |
| どくガス | 毒烟 | — | 80 | 40 | 辅助 | — | 使对手陷入中毒状态 | 敌全体 |
| どくづき | 毒刺 | 80 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入中毒状态 | 单体选择 |
| どくどく | 剧— | 90 | 10 | | 辅助 | — | 使对手陷入剧毒状态，每回合损失的体力以1/16的比例递增 | 单体选择 |
| どくどくのキバ | 剧毒之牙 | 50 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入剧毒状态 | 单体选择 |
| どくのこな | 毒粉 | — | 75 | 35 | 辅助 | — | 使对手陷入中毒状态 | 单体选择 |
| どくばり | 毒针 | 15 | 100 | 35 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入中毒状态 | 单体选择 |
| どくびし | 毒菱 | — | — | 20 | 辅助 | — | 撒上毒菱，令对方交换上场的精灵中毒，撒两次后则令换上的对手中剧场地 | |
| とぐろをまく | 蛇盘 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身攻击、防御、命中提升一级 | 自身 |
| とける | 溶化 | — | — | 40 | 辅助 | — | 使自身防御提升二级 | 自身 |
| ヘドロウェーブ | 淤泥波动 | 95 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入中毒状态 | 自身以外 |
| ヘドロこうげき | 泥攻击 | 65 | 100 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入中毒状态 | 单体选择 |
| ヘドロばくだん | 泥爆弹 | 90 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入中毒状态 | 单体选择 |
| ベノムショック | 剧毒冲击 | 65 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击陷入中毒、剧毒状态的对手时威力倍增 | 单体选择 |
| ポイズンテール | 毒尾巴 | 50 | 100 | 25 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入中毒状态，容易会心一击 | 单体选择 |
| ようかいえき | 溶解液 | 40 | 100 | 30 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手特防下降一级 | 敌全体 |

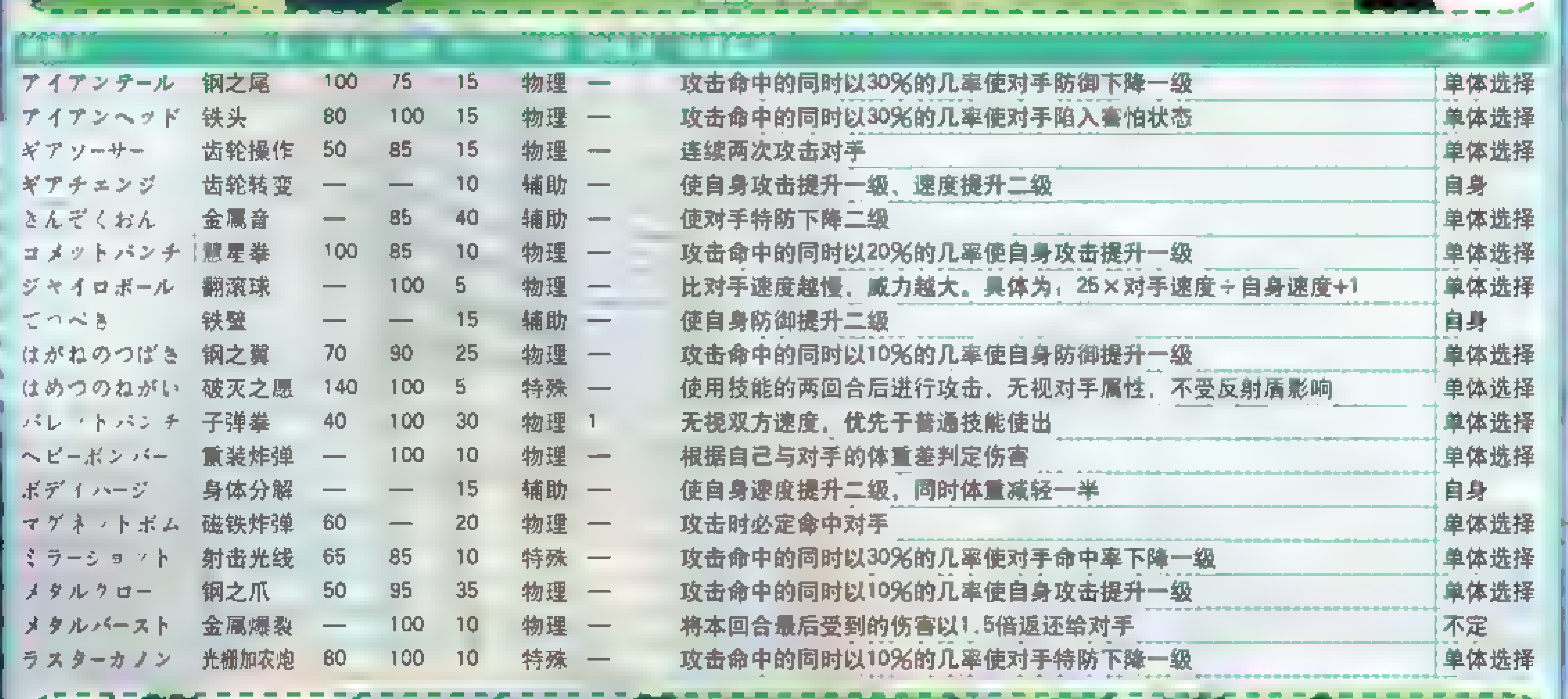
## 恶系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あくのはどう | 恶之波动 | 80 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| イカサマ | 欺诈 | 95 | 100 | 15 | 物理 | — | 根据对手的物攻计算伤害 | 单体选择 |
| いちゃもん | 寻衅 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 使对手不能连续使用相同的技能，对手交换精灵后解除效果 | 单体选择 |
| うそなき | 假哭 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 使对手特防下降二级 | 单体选择 |
| おいうち | 追击 | 40 | 100 | 20 | 物理 | — | 对方换人或逃跑时优先出手且伤害翻倍 | 单体选择 |
| おきみやげ | 临别礼物 | — | 100 | 10 | 辅助 | — | 牺牲自身使对手物理攻击和特殊攻击降低两级 | 单体选择 |
| おしおき | 惩罚 | — | 100 | 5 | 物理 | — | 招式威力根据对手能力提升等级变化，具体为：60+20×能力提升等级合计数。 | 单体选择 |
| おだてる | 煽动 | — | 100 | 15 | 辅助 | - | 使对手陷入混乱状态的同时特攻提升一级 | 单体选择 |
| かみくだく | 咬碎 | 80 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手防御下降一级 | 单体选择 |
| かみつく | 齿突 | 60 | 100 | 25 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| さきおくり | 垫后 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 使对手最后行动 | 单体选择 |
| さしおさえ | 扣押 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 携带的道具不能发生效果，训练员也不能对该精灵使用道具 | 单体选择 |
| しっぺがえし | 还击 | 50 | 100 | 10 | 物理 | — | 在对方交换精灵或是优先于我方出手的情况下，招式威力翻倍 | 单体选择 |
| すりかえ | 顶替 | — | 100 | 10 | 辅助 | — | 交换双方装备的道具 | 单体选择 |
| ダークホール | 黑洞 | — | 80 | 10 | 辅助 | — | 使对手全体陷入睡眠状态 | 敌全体 |
| だましうち | 偷袭 | 60 | — | 20 | 物理 | — | 攻击时必定命中对手 | 单体选择 |
| ダメおし | 落井下石 | 50 | 100 | 10 | 物理 | — | 本回合中对手已经受到伤害的话(如踩菱、混乱自伤、使用反弹伤害的技能等)，招数的威力翻倍 | 单体选择 |
| ちょうはつ | 挑拨 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 使对手3回合内无法使用辅助技能 | 单体选择 |
| つじぎり | 试刀 | 70 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| つめとぎ | 磨爪 | — | — | 15 | 辅助 | — | 使自身攻击和命中提升一级 | 自身 |
| どろぼう | 盗窃 | 40 | 100 | 10 | 物理 | — | 我方没有装备道具的情况下可以取得对手装备的道具，NPC精灵的道具在战斗结束后将还给对方 | 单体选择 |
| ナイトバースト | 午夜凶灵 | 85 | 95 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以40%的几率使对手命中率下降一级 | 单体选择 |
| なげつける | 投掷 | — | 100 | 10 | 物理 | — | 把携带的道具掷向对手，携带的道具不同，威力及附加效果也不同，具体参照附表1 | 单体选择 |
| バークアウト | 叫嚣 | 55 | 95 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时必定使对手特攻下降一级 | 敌全体 |
| はたきおとす | 打落 | 20 | 100 | 20 | 物理 | | 使对手失去装备的道具 | 单体选择 |
| ふいうち | 突袭 | 80 | 100 | 5 | 物理 | 1 | 本回合优先对手进行攻击。对手如果不是使用攻击技能的话就会失败 | 单体选择 |
| ふくろだたき | 围攻 | — | 100 | 10 | 物理 | | 队伍中全部精灵各进行攻击一次，伤害依各精灵的能力分开计算，异常状态或濒死精灵不做攻击 | 单体选择 |
| よこどり | 强夺 | — | — | 10 | 辅助 | 4 | 本回合将对手使用的良性强化技能的效果抢为己用 | 自身 |
| わるだくみ | 奸计 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身特攻提升二级 | 自身 |

## 飞行系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アクロバット | 杂耍 | 55 | 100 | 15 | 物理 | — | 没有携带道具的情况下威力倍增，3对3时可以打到对方任意一个精灵 | 单体选择 |
| エアカッター | 真空斩 | 55 | 95 | 25 | 特殊 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击，全体攻击 | 敌全体 |
| エアスラッシュ | 气刃斩 | 75 | 95 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| エアロブラスト | 空中爆破 | 100 | 95 | 5 | 特殊 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| おいかぜ | 顺风 | — | — | 30 | 辅助 | — | 4回合内(包含使用的回合)我方速度提升二级 | 我方 |
| オウムがえし | 鹦鹉学舌 | — | — | 20 | 辅助 | — | 模仿对手本回合使用的技能，必定后出 | 单体选择 |
| おしゃべり | 喋喋不休 | 60 | 100 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时根据向NDS麦克风呼喊的音响使对手陷入混乱状态 | 单体选择 |
| かぜおこし | 起风 | 40 | 100 | 35 | 特殊 | — | 能打中飞天的对手且威力倍增 | 单体选择 |
| きりばらい | 驱雾 | — | — | 15 | 辅助 | — | 使对手回避率下降一级，可以清除自己洒的地菱。地图上使用可以驱散大雾 | 单体选择 |
| ゴッドバード | 神鸟 | 140 | 90 | 5 | 物理 | — | 第一回合蓄力，第二回合攻击的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| そらをとぶ | 飞空 | 90 | 95 | 15 | 物理 | — | 首回合飞上高空，次回合攻击，在地图上使用能飞到去过的城镇。3对3战斗中可以攻击任意位置的对手 | 单体选择 |
| ついばむ | 啄食 | 60 | 100 | 20 | 物理 | — | 啄食对手携带的果实，得到果实的效果。无法夺取使飞行系弱点半减的バコウ果 | 单体选择 |
| つつく | 啄 | 35 | 100 | 35 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| つばさでうつ | 翅膀拍击 | 60 | 100 | 35 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| つばめがえし | 燕返 | 60 | — | 20 | 物理 | — | 攻击时必定命中对手 | 单体选择 |
| とびはねる | 飞跃 | 85 | 85 | 5 | 物理 | — | 第一回合飞上高空，第二回合攻击的同时以30%的几率令对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| ドリルくちばし | 钻孔啄 | 80 | 100 | 20 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| はねやすめ | 羽休 | — | — | 10 | 辅助 | — | 回复最大体力的一半同时在当回合失去飞行属性 | 自身 |
| フェザーダンス | 羽毛之舞 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 使对手攻击下降二级 | 单体选择 |
| フリーフォール | 自由落60 | 100 | 10 | | 物理 | — | 第一回合与对手一起飞天，第二回合使对手受到伤害 | 单体选择 |
| ブレイブバード | 突击之鸟 | 120 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时反弹1/3的伤害 | 单体选择 |
| ぼうふう | 暴风 | 120 | 70 | 10 | 特殊 | — | 攻击对手的同时有30的机率使对手陷入混乱状态，命中率随天气而变化 | 单体选择 |

## 钢系



| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アイアンテール | 钢之尾 | 100 | 75 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手防御下降一级 | 单体选择 |
| アイアンヘッド | 铁头 | 80 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| ギアソーサー | 齿轮操作 | 50 | 85 | 15 | 物理 | — | 连续两次攻击对手 | 单体选择 |
| ギアチェンジ | 齿轮转变 | — | — | 10 | 辅助 | — | 使自身攻击提升一级、速度提升二级 | 自身 |
| きんぞくおん | 金属音 | — | 85 | 40 | 辅助 | — | 使对手特防下降二级 | 单体选择 |
| コメットパンチ | 慧星拳 | 100 | 85 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使自身攻击提升一级 | 单体选择 |
| ジャイロボール | 翻滚球 | — | 100 | 5 | 物理 | — | 比对手速度越慢，威力越大。具体为：25×对手速度÷自身速度+1 | 单体选择 |
| てっぺき | 铁壁 | — | — | 15 | 辅助 | — | 使自身防御提升二级 | 自身 |
| はがねのつばさ | 钢之翼 | 70 | 90 | 25 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使自身防御提升一级 | 单体选择 |
| はめつのねがい | 破灭之愿 | 140 | 100 | 5 | 特殊 | — | 使用技能的两回合后进行攻击，无视对手属性，不受反射盾影响 | 单体选择 |
| バレットパンチ | 子弹拳 | 40 | 100 | 30 | 物理 | 1 | 无视双方速度，优先于普通技能使出 | 单体选择 |
| ヘビーボンバー | 重装炸弹 | — | 100 | 10 | 物理 | — | 根据自己与对手的体重差判定伤害 | 单体选择 |
| ボディパージ | 身体分解 | — | — | 15 | 辅助 | — | 使自身速度提升二级，同时体重减轻一半 | 自身 |
| マグネットボム | 磁铁炸弹 | 60 | — | 20 | 物理 | — | 攻击时必定命中对手 | 单体选择 |
| ミラーショット | 射击光线 | 65 | 85 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手命中率下降一级 | 单体选择 |
| メタルクロー | 钢之爪 | 50 | 95 | 35 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使自身攻击提升一级 | 单体选择 |
| メタルバースト | 金属爆裂 | — | 100 | 10 | 物理 | — | 将本回合最后受到的伤害以1.5倍返还给对手 | 不定 |
| ラスターカノン | 光栅加农炮 | 80 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手特防下降一级 | 单体选择 |

## 格斗系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アームハンマー | 臂锤 | 100 | 90 | 10 | 物理 | — | 使用后自身速度下降一级 | 单体选择 |
| あてみなげ | 当身投 | 70 | — | 10 | 物理 | -1 | 本回先出命中率100，后出则必定命中 | 单体选择 |
| いのちがけ | 拼命 | — | 100 | 5 | 特殊 | — | 牺牲自身使对手损失与自身当前值相同的体力 | 单体选择 |
| いわくだき | 碎岩 | 40 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以50%的几率使对手防御下降一级。在地图上使用能击碎单体选择 | |
| インファイト | 肉搏 | 120 | 100 | 5 | 物理 | — | 使用后自身防御和特防下降一级 | 单体选择 |
| カウンター | 反击 | — | 100 | 20 | 物理 | -5 | 自身受到的物理攻击伤害以二倍反馈给对手，必定后出 | 不定 |
| からてチョップ | 空手切 | 50 | 100 | 25 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| かわらわり | 瓦割 | 75 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时破坏对方施展的反射盾与光之壁 | 单体选择 |
| きあいだま | 气息球 | 120 | 70 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手特防下降一级 | 单体选择 |
| きあいパンチ | 气合拳 | 150 | 100 | 20 | 物理 | -3 | 当回合首先进行蓄力，本回合没有受到攻击的话则能使出攻击 | 单体选择 |
| きしかいせい | 起死回生 | — | 100 | 15 | 物理 | — | 体力在33/48～48/48时，威力20，体力在17/48～33/48时，威力40，体力在10/48～17/48时，威力80，体力在5/48～10/48时，威力100，体力在2/48～5/48时，威力150，体力在2/48以下时，威力200 | 单体选择 |
| クロスチョップ | 十字切 | 100 | 80 | 5 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| けたぐり | 过肩摔 | — | 100 | 20 | 物理 | — | 威力随着对手体重增加而增大：10.0kg以下时20，10.1kg～25 0kg时40，25.1kg～50.0kg时60，50.1kg～100.0kg时80，100.1kg～200 0kg时100，200.1kg以上时120 | 单体选择 |
| じごくぐるま | 地狱车 | 80 | 80 | 25 | 物理 | — | 攻击命中的同时反弹1/4的伤害 | 单体选择 |
| しんくうは | 真空波 | 40 | 100 | 30 | 特殊 | 1 | 无视双方速度，优先于普通技能使出 | 单体选择 |
| しんぴのつるぎ | 神秘剑 | 85 | 100 | 10 | 特殊 | — | 根据对手的防御力计算伤害值 | 单体选择 |
| スカイアッパー | 天升拳 | 85 | 90 | 15 | 物理 | — | 能打中飞天的精灵 | 单体选择 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| せいなるつるぎ | 圣剑 | 90 | 100 | 20 | 物理 | — | 无视对手能力升降进行攻击 | 单体选择 |
| ちきゅうなげ | 地球投 | — | 100 | 20 | 物理 | — | 使对手损失与我方等级相同的体力 | 单体选择 |
| つっぱり | 突张 | 15 | 100 | 20 | 物理 | — | 2~5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3 8，第4、5回时发动机率1 8 | 单体选择 |
| とびげり | 飞踢 | 100 | 95 | 10 | 物理 | — | 打空时承受相当于对方体力一半的伤害 | 单体选择 |
| とびひざげり | 飞膝踢 | 130 | 90 | 10 | 物理 | — | 打空时承受相当于对方体力一半的伤害 | 单体选择 |
| ともえなげ | 巴投 | 60 | 90 | 10 | 物理 | −6 | 攻击命中的同时强制令对方交换精灵 | 单体选择 |
| トリプルキック | 三连踢 | 10 | 90 | 10 | 物理 | — | 连续1~3次攻击，威力依次为10、20、30 | 单体选择 |
| ドレインパンチ | 吸收拳 | 75 | 100 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时吸取对手损失的一半体力 | 单体选择 |
| にどげり | 二段踢 | 30 | 100 | 30 | 物理 | — | 连续两次攻击对手 | 单体选择 |
| ばかぢから | 蛮力 | 120 | 100 | 5 | 物理 | — | 使用后自身攻击与防御下降一级 | 单体选择 |
| ばくれつパンチ | 爆裂拳 | 100 | 50 | 5 | 物理 | — | 攻击命中的同时必定使对手陷入混乱状态 | 单体选择 |
| はっけい | 掌波 | 60 | 100 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| はどうだん | 波动弹 | 90 | — | 20 | 特殊 | — | 攻击时必定命中对手 | 单体选择 |
| ビルドアップ | 巨大化 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身攻击与防御提升一级 | 自身 |
| ファストガード | 先制防御 | — | — | 15 | 辅助 | 3 | 替我方队友防御住对手的先制攻击，连续使用时命中率下降 | 我方 |
| マッハパンチ | 音速拳 | 40 | 100 | 30 | 物理 | 1 | 无视双方速度，优先于普通技能使出 | 单体选择 |
| まわしげり | 回旋踢 | 60 | 85 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| みきり | 见切 | — | — | 5 | 辅助 | 4 | 本回合使对手攻击技能无效化 必定先出，连续使用成功的情况下成功率逐次半减 | 自身 |
| めざましビンタ | 惊醒 | 60 | 100 | 10 | 物理 | — | 对手在睡眠状态下伤害倍增，同时解除睡眠状态 | 单体选择 |
| やまあらし | 山岚 | 40 | 100 | 10 | 物理 | — | 必定会心一击 | 单体选择 |
| リベンジ | 复仇 | 60 | 100 | 10 | 物理 | −4 | 当回合被对手先攻击的话，反击时威力倍增 | 单体选择 |
| ローキック | 扫堂腿 | 60 | 100 | 20 | 物理 | — | 使对手速度下降一级 | 单体选择 |

## 鬼系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あくむ | 噩梦 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 每回合令睡眠中的对手损失HP最大值的1 4，对手在睡眠状态下才能生效 | 单体选择 |
| あやしいかぜ | 怪风 | 60 | 100 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使自身全能力提升一级 | 单体选择 |
| あやしいひかり | 怪异光 | — | 100 | 10 | 辅助 | — | 使对手陷入混乱状态 | 单体选择 |
| うらみ | 怨恨 | — | 100 | 10 | 辅助 | — | 扣除对手最后使用的技能值2~5点 | 单体选择 |
| おどろかす | 惊吓 | 30 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| おんねん | 怨念 | — | — | 5 | 辅助 | — | 在我方下一次行动前因对手的直接攻击陷入濒死状态的话，对手该技能的PP值降为0 | 自身 |
| かげうち | 影袭 | 40 | 100 | 30 | 物理 | 1 | 无视双方速度，优先于普通技能使出 | 单体选择 |
| したでなめる | 舌头舔 | 20 | 100 | 30 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| シャドークロー | 影爪 | 70 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| シャドーダイブ | 潜影 | 120 | 100 | 5 | 物理 | — | 第一回合消失，第二回合攻击对手 | 单体选择 |
| シャドーパンチ | 暗影拳 | 60 | — | 20 | 物理 | — | 攻击时必定命中对手 | 单体选择 |
| シャドーボール | 影子球 | 80 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手特防下降一级 | 单体选择 |
| たたりめ | 祸不单行 | 50 | 100 | 10 | 特殊 | — | 对手陷入状态的情况下增加伤害 | 单体选择 |
| ナイトヘッド | 黑夜魔影 | — | 100 | 15 | 特殊 | — | 使对手损失与我方等级相同的体力 | 单体选择 |
| みちづれ | 殊途同归 | — | — | 5 | 辅助 | — | 在我方下一次行动前因对手的直接攻击陷入濒死状态的话，对手将同时陷入濒死状态 | 自身 |
| のろい | 诅咒 | — | — | 10 | 辅助 | — | 鬼系精灵使用时体力半减，使对手陷入诅咒状态，每回合损失最大体力的1/4。其他精灵使用时降低速度一级并提升攻击防御各一级 | 不定 |

## 火系

| 技能名 | 中文译名 | 威力 | 命中 | PP | 分类 | 优先度 | 效果解说 | 对象 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Vジェネレート | 胜利之源 | 180 | 95 | 5 | 物理 | — | 使用后自身攻击、特攻、速度各下降一级 | 单体选择 |
| あおいほのお | 苍炎 | 130 | 85 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手陷入烧伤状态 | 单体选择 |
| オーバーヒート | 燃烧殆尽 | 140 | 90 | 5 | 特殊 | — | 使用后自身特攻下降两级 | 单体选择 |
| おにび | 鬼火 | — | 75 | 15 | 辅助 | — | 使对手陷入烧伤状态 | 单体选择 |
| かえんぐるま | 火炎车 | 60 | 100 | 25 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入烧伤状态，自身在冰冻状态仍可使出，同时解除冰冻 | 单体选择 |
| かえんだん | 火焰弹 | 100 | 100 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入烧伤状态 | 自身以外 |
| かえんほうしゃ | 火焰放射 | 95 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入烧伤状态 | 单体选择 |
| クロスフレイム | 十字火焰 | 100 | 100 | 5 | 特殊 | — | 在十字闪电（クロスフレイム）使用后使出的话将提升威力 | 单体选择 |
| せいなるほのお | 圣炎 | 100 | 95 | 5 | 物理 | — | 攻击命中的同时以50%的几率使对手陷入烧伤状态，自身在冰冻状态仍可使出，同时解除冰冻 | 单体选择 |
| だいもんじ | 大字120 | 85 | 5 | | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入烧伤状态 | 单体选择 |
| ニトロチャージ | 氮气加速 | 50 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击对手的同时使自身速度上升一级 | 单体选择 |
| にほんばれ | 晴空万里 | — | — | 5 | 辅助 | — | 5回合内天气变为晴天，炎系威力增加1 2，水系威力减少1 2，闪电命中率变为50%，太阳光线当回合射出，朝阳 月光 光合成回复量提升 冰冻状态不会发生 | 场地 |
| ねっぷう | 热风 | 100 | 90 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入烧伤状态，全体攻击 | 敌全体 |
| はじけるほのお | 火花绽放 | 70 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击对手的同时令与其相邻的对手受到伤害 | 单体选择 |
| ヒートスタンプ | 炎之印记 | — | 100 | 10 | 物理 | — | 根据自己与对手的体重差判定伤害 | 单体选择 |
| ひのこ | 火花 | 40 | 100 | 25 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入烧伤状态 | 单体选择 |
| ブラストバーン | 爆烈燃烧 | 150 | 90 | 5 | 特殊 | — | 强力攻击，使用后的下一回合无法行动 | 单体选择 |
| フレアドライブ | 火焰驱动 | 120 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的机率使对手陷入烧伤状态，并且自己受到1 3伤害的反弹。自身在冰冻状态仍可使出，同时解除冰冻 | 单体选择 |
| ブレイズキック | 火炎踢 | 85 | 90 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入烧伤状态，容易会心一击 | 单体选择 |
| ふんえん | 喷烟 | 80 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入烧伤状态 | 自身以外 |
| ふんか | 喷150 | 100 | 5 | | 特殊 | — | 威力等于150×当前体力÷最大体力，全体攻击。同时使冰冻的对手解除状态 | 敌全体 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ほのおのうず | 火焰漩涡 | 35 | 85 | 15 | 特殊 | — | 使用后4~5回合内对方不能交换精灵，每回合结束时对手损失体力最大值的1/16 | 单体选择 |
| ほのおのキバ | 炎之牙 | 65 | 95 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时各以10%的几率附加害怕或烧伤状态 | 单体选择 |
| ほのおのちかい | 火之誓言 | 50 | 100 | 10 | 特殊 | — | 与草之誓言（くさのちかい）一起使用可以使对方场地变为火海 | 单体选择 |
| ほのおのパンチ | 火焰拳 | 75 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入烧伤状态 | 单体选择 |
| ほのおのまい | 炎之舞 | 80 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以50%的几率使自身特攻上升一级 | 单体选择 |
| マグマストーム | 岩浆风暴 | 120 | 75 | 5 | 特殊 | — | 使用后4~5回合内对方不能交换精灵，每回合结束时对手损失体力最大值的1/16 | 单体选择 |
| やきつくす | 烧尽 | 30 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时令对方全体失去携带的树果 | 敌全体 |
| れんごく | 炼狱 | 100 | 50 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以100%的几率使对手陷入烧伤状态 | 单体选择 |

## 龙系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あくうせつだん | 亚空间切裂 | 100 | 95 | 5 | 特殊 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| げきりん | 激鳞 | 120 | 100 | 10 | 物理 | — | 不受控制地攻击2~3回合，之后自身陷入混乱状态 | 随机 |
| たつまき | 龙卷 | 40 | 100 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手陷入害怕状态，能打中飞天的对手且威力倍增，全体攻击 | 敌全体 |
| ダブルチョップ | 双重手刀 | 40 | 90 | 15 | 物理 | — | 连续两次攻击对手 | 单体选择 |
| ときのほうこう | 时空咆哮 | 150 | 90 | 5 | 特殊 | — | 强力攻击，使用后的下一回合无法行动 | 单体选择 |
| ドラゴンクロー | 龙爪 | 80 | 100 | 15 | 物理 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| ドラゴンダイブ | 龙翔潜底 | 100 | 75 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| ドラゴンテール | 龙尾 | 60 | 90 | 10 | 物理 | -6 | 攻击命中的同时强制令对方交换精灵 | 单体选择 |
| りゅうせいぐん | 龙星群 | 140 | 90 | 5 | 特殊 | — | 使用后自身特攻下降两级 | 单体选择 |
| りゅうのいかり | 龙之怒 | — | 100 | 10 | 特殊 | — | 使对手损失40点体力 | 单体选择 |
| りゅうのいぶき | 龙之息 | 60 | 100 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| りゅうのはどう | 龙之波动 | 90 | 100 | 10 | 特殊 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| りゅうのまい | 龙舞 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身攻击与速度提升一级 | 自身 |

## 普通系

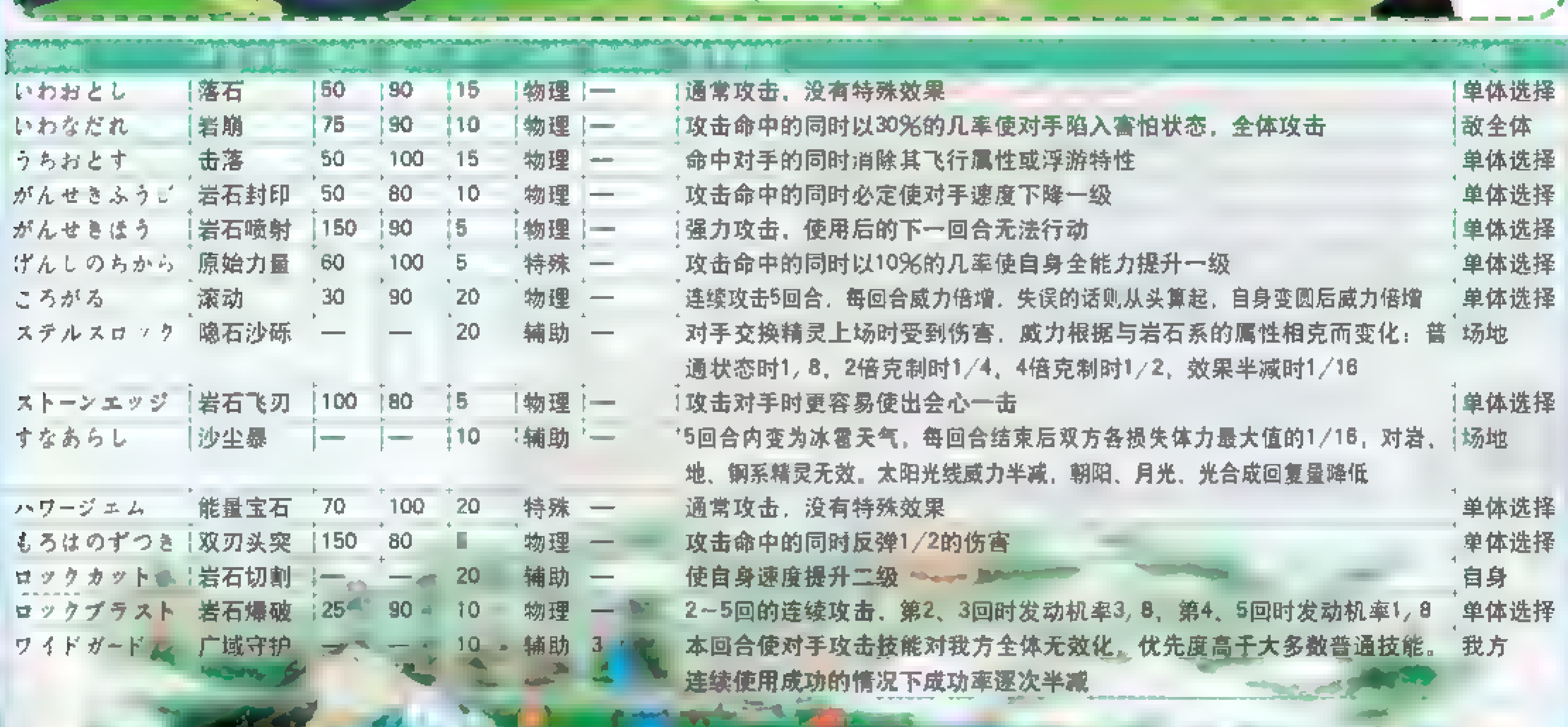
| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あくび | 哈欠 | — | — | 10 | 辅助 | — | 下回合使对手陷入睡眠状态，对手交换精灵则无效 | 单体选择 |
| あくまのキッス | 恶魔之吻 | — | 75 | 10 | 辅助 | — | 使对手陷入睡眠状态 | 单体选择 |
| あさのひざし | 朝阳 | — | — | 5 | 辅助 | — | 普通天气下回复自身体力最大值的1/2，晴天时2/3，雨天、冰雹、沙尘暴时1/4 | 自身 |
| あばれる | 暴走 | 120 | 100 | 10 | 物理 | — | 不受控制地攻击2~3回合，之后自身陷入混乱状态 | 随机 |
| アフロブレイク | 爆破 | 120 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时反弹1/4的伤害 | 单体选择 |
| あまいかおり | 香甜气息 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 使对手回避率下降一级，在地图上使用能吸引精灵出现，全体攻击 | 敌全体 |
| あまえる | 撒娇 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 使对手攻击下降二级 | 单体选择 |
| アンコール | 鼓掌 | — | 100 | 5 | 辅助 | — | 3回合内仅对手只能使用最后使出的技能 | 单体选择 |
| いあいぎり | 居合斩 | 50 | 95 | 30 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果。在地图上可以砍倒挡路的大树 | 单体选择 |
| いかり | 愤怒 | 20 | 100 | 20 | 物理 | — | 威力随受到攻击的回合数提升 | 单体选择 |
| いかりのまえば | 怒之门牙 | — | 90 | 10 | 物理 | — | 对手当前体力值减半 | 单体选择 |
| いたみわけ | 分担痛苦 | — | — | 20 | 辅助 | — | 双方体力相加后进行平分 | 单体选择 |
| いにしえのうた | 远古之歌 | 75 | 100 | 10 | 特殊 | — | 攻击对手全体，10%的机率使对手陷入睡眠状态 | 敌全体 |
| いばる | 虚张声势 | — | 90 | 15 | 辅助 | — | 使对手陷入混乱状态的同时物攻提升二级 | 单体选择 |
| いびき | 鼾声 | 40 | 100 | 15 | 特殊 | — | 自身在睡眠状态下才能生效，攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| いやしのすず | 治愈之铃 | — | — | 5 | 辅助 | — | 解除我方全员的异常状态 | 我方 |
| いやなおと | 讨厌的声音 | — | 85 | 40 | 辅助 | — | 使对手防御下降二级 | 单体选择 |
| ウェザーボール | 气象球 | 50 | 100 | 10 | 特殊 | — | 非普通天气时威力倍增。属性随天气改变：晴天–火，雨天–水，冰雹天–冰，沙暴天–岩石 | 单体选择 |
| うたう | 唱歌 | — | 55 | 15 | 辅助 | — | 使对手陷入睡眠状态 | 单体选择 |
| エコーボイス | 回声 | 40 | 100 | 15 | 特殊 | — | 威力随着我方使用次数的上升而上升 | 单体选择 |
| えんまく | 烟幕 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 使对手命中率下降一级 | 单体选择 |
| おうふくビンタ | 往复拍打 | 15 | 85 | 10 | 物理 | — | 2~5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3/8，第4、5回时发动机率1/8 | 单体选择 |
| おさきにどうぞ | 您先请 | — | — | 15 | 辅助 | — | 使指定精灵在自己之后行动 | 单体选择 |
| おまじない | 咒语 | — | — | 30 | 辅助 | — | 使我方不会受到会心一击的伤害 | 我方 |
| おんがえし | 报恩 | — | 100 | 20 | 物理 | — | 威力随亲密度的提升而提升，具体为(亲密度×10)÷25 | 单体选择 |
| かいりき | 怪力 | 80 | 100 | 15 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果。在地图上使用能推动挡路的石头 | 单体选择 |
| かぎわける | 敏锐嗅觉 | — | — | 40 | 辅助 | — | 使对手回避率恢复为最初状态的同时令普通系和格斗系技能打中鬼系的对手 | 单体选择 |
| かくばる | 变方 | — | — | 30 | 辅助 | — | 使自身攻击提升一级 | 自身 |
| かげぶんしん | 影分身 | — | — | 15 | 辅助 | — | 使自身回避率提升一级 | 自身 |
| かたきうち | 报仇雪恨 | 70 | 100 | 5 | 物理 | — | 在我方倒下的第二回合使用时威力倍增 | 单体选择 |
| かたくなる | 变硬 | — | — | 30 | 辅助 | — | 使自身防御提升一级 | 自身 |
| かなしばり | 束缚 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 令对手最后使用的技能在2~5回合内无法使用 | 单体选择 |
| かまいたち | 镰鼬 | 80 | 100 | 10 | 特殊 | — | 第一回合蓄力，第二回合进行攻击。容易命中敌要害，全体攻击 | 敌全体 |
| がまん | 克制 | — | – | 10 | 物理 | 1 | 两回合不做行动，之后将期间自身受到的伤害加倍反馈给对方 | 自身 |
| がむしゃら | 莽撞 | — | 100 | 5 | 物理 | — | 使对手体力等于自身体力，对手体力多于自身的情况下才能生效 | 单体选择 |
| からげんき | 空元气 | 70 | 100 | 20 | 物理 | — | 自身陷入中毒、烧伤、麻痹状态时技能威力倍增 | 单体选择 |
| からみつく | 缠绕 | 10 | 100 | 35 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手速度下降一级 | 单体选择 |
| からをやぶる | 破壳 | — | — | 15 | 辅助 | — | 降低防御、特防一级的同时提升攻击、特攻、速度各二级 | 自身 |
| きあいだめ | 蓄气 | — | – | 30 | 辅助 | | 使用后自身变为蓄气状态，更容易使出会心一击 | 自身 |
| ギガインパクト | 亿万威力冲撞 | 150 | 90 | 5 | 物理 | — | 强力攻击，使用后的下一回合无法行动 | 单体选择 |
| きつけ | 苏醒 | 60 | 100 | 10 | 物理 | — | 对手在麻痹状态下伤害倍增，同时解除麻痹状态 | 单体选择 |

| | | | | | 分类 | 优先度 | 效果解说 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ギフトパス | 礼物传递 | — | — | 15 | 辅助 | — | 将自身携带的道具交给对手，对手携带道具时无效 | 单体选择 |
| きりさく | 切裂 | 70 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| きりふだ | 王牌 | — | — | 5 | 特殊 | — | 所剩的PP越少，招式的威力越大：PP值大于5时威力40，PP值等于4时威力50，PP值等于3时威力60，PP值等于2时威力80，PP值等于1时威力200 | 单体选择 |
| くすぐる | 挠痒 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 使对手攻击与防御下降一级 | 单体选择 |
| くろいまなざし | 黑眼神 | — | — | 5 | 辅助 | — | 对手无法交换精灵或逃跑，我方精灵离场时失效 | 单体选择 |
| こうそくスピン | 高速旋转 | 20 | 100 | 40 | 物理 | — | 摆脱束缚类技能和寄生种子的效果，同时清除地菱 | 单体选择 |
| こころのめ | 心眼 | — | — | 5 | 辅助 | — | 下回合攻击必中，飞天遁地也不能避开，对方交换精灵则失效 | 单体选择 |
| このゆびとまれ | 请别打我 | — | — | 20 | 辅助 | 3 | 当回合必定先出，将对方所有攻击集中到自己的身上 | 自身 |
| こらえる | 忍耐 | — | — | 10 | 辅助 | 4 | 受到致命攻击时HP剩下1点，连续使用成功率会逐渐降低，必定先出 | 自身 |
| こわいかお | 恐惧颜 | — | 100 | 10 | 辅助 | — | 使对手速度下降二级 | 单体选择 |
| さきどり | 先发制人 | — | — | 20 | 辅助 | — | 优先使出对手本回合打算使用的技能且威力提升为1 5倍，慢于对手的话无法使用 | 对方后攻 |
| さばきのつぶて | 裁判飞石 | 100 | 100 | 10 | 特殊 | — | 根据自己所带的板类道具(プレート)变化属性 | 单体选择 |
| さわぐ | 吵闹 | 90 | 100 | 10 | 特殊 | — | 3回合双方不会陷入睡眠状态，只能使用当前技能 | 随机 |
| じこあんじ | 自我暗示 | — | — | 10 | 辅助 | — | 复制对手的能力升降等级 | 单体选择 |
| じこさいせい | 自我再生 | — | — | 10 | 辅助 | — | 回复自身体力最大值的1 2 | 自身 |
| しぜんのちから | 自然力量 | — | — | 20 | 辅助 | — | 根据环境变化使出的技能，具体为：草地−タネばくだん，砂地−じしん，沼泽−どろばくだん，水中−ハイドロポンプ，雪地−ふぶき，冰面−れいとうビーム，岩洞−いわなだれ，通信对战−スピードスター | 不定 |
| しぜんのめぐみ | 自然恩惠 | — | 100 | 15 | 物理 | — | 根据携带的树果，招式的属性和威力也会产生变化。具体参照附表3 | 单体选择 |
| じたばた | 挣扎 | — | 100 | 15 | 物理 | — | 体力在33/48～48/48时，威力20，体力在17/48～33/48时，威力40，体力在10/48～17/48时，威力80，体力在5/48～10/48时，威力100，体力在2/48～5/48时，威力150，体力在2/48以下时，威力200 | 单体选择 |
| しっぽをふる | 摇尾巴 | — | 100 | 30 | 辅助 | — | 使对手防御下降一级，全体攻击 | 敌全体 |
| じばく | 自爆 | 200 | 100 | 5 | 物理 | — | 使用后自身陷入濒死状态。全体攻击，双打伤害值为平时的75% | 自身以外 |
| しぼりとる | 榨取 | — | 100 | 5 | 特殊 | — | 根据对手所剩体力决定威力：120×对手当前体力÷对手最大体力+1 | 单体选择 |
| しめつける | 勒住 | 15 | 85 | 20 | 物理 | — | 使用后4～5回合内对方不能交换精灵，每回合结束时对手损失体力最大值的1 16 | 单体选择 |
| しんそく | 神速 | 80 | 100 | 5 | 物理 | 2 | 无视双方速度，优先于普通技能使出 | 单体选择 |
| しんぴのまもり | 神秘守护 | — | — | 25 | 辅助 | — | 5回合内我方不会陷入异常状态，自身交换精灵后仍然有效 | 我方 |
| シンプルビーム | 单纯光线 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 使对手的特性变成单纯（たんじゅん） | 单体选择 |
| スイープビンタ | 巴掌连扫 | 25 | 85 | 10 | 物理 | — | 2～5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3 8，第4、5回时发动机率1 8 | 单体选择 |
| スケッチ | 素描 | — | — | 1 | 辅助 | — | 学会对手最后使用的技能，并忘掉素描 | 单体选择 |
| ずつき | 头突 | 70 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| すてみタックル | 舍身一击 | 120 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时反弹1 3的伤害 | 单体选择 |
| スピードスター | 流星 | 60 | — | 20 | 特殊 | — | 攻击时必定命中对手，全体攻击 | 敌全体 |
| せいちょう | 生长 | — | — | 40 | 辅助 | — | 使自身攻击、特攻提升一级 | 自身 |
| ソニックブーム | 音速波 | — | 90 | 20 | 特殊 | — | 使对手损失20点体力 | 单体选择 |
| たいあたり | 撞击 | 50 | 100 | 35 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| だいばくはつ | 大爆炸 | 250 | 100 | 5 | 物理 | — | 使用后自身陷入濒死状态。全体攻击，双打伤害值为平时的75% | 自身以外 |
| たくわえる | 能量储存 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身防御和特防提升一级，并且积蓄一次能量，能量最多积蓄3次 | 自身 |
| たたきつける | 打倒 | 80 | 75 | 20 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| ダブルアタック | 双重攻击 | 35 | 90 | 10 | 物理 | — | 连续两次攻击对手 | 单体选择 |
| タマゴうみ | 生蛋 | — | — | 10 | 辅助 | — | 回复自身体力最大值的1 2，在地图上使用能把自身HP最大值的1 5分给同伴 | 自身 |
| タマゴばくだん | 蛋蛋爆弹 | 100 | 75 | 10 | 物理 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| たまなげ | 投蛋 | 15 | 85 | 20 | 物理 | — | 2～5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3 8，第4、5回时发动机率1 8 | 单体选择 |
| ちいさくなる | 变小 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身回避率提升二级 | 自身 |
| ちょうおんぱ | 超音波 | — | 55 | 20 | 辅助 | — | 使对手陷入混乱状态 | 单体选择 |
| つきのひかり | 月光 | — | — | 5 | 辅助 | — | 普通天气下回复自身体力最大值的1 2，晴天时2 3，雨天 冰雹、沙尘暴时1 4 | 自身 |
| つのでつく | 角突 | 65 | 100 | 25 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| つのドリル | 尖角钻 | — | 30 | 5 | 物理 | — | 命中后直接令对手变为濒死状态，命中率为30+自身等级−对手等级，对手等级高于自身时无效 | 单体选择 |
| つぼをつく | 点穴 | — | — | 30 | 辅助 | — | 我方从攻击、防御、特攻、特防、速度、命中、回避中随机抽取一项能力提升二级 | 我方随机 |
| つるぎのまい | 剑舞 | — | — | 30 | 辅助 | — | 使自身攻击提升二级 | 自身 |
| テクスチャー | 属性切换 | — | — | 30 | 辅助 | — | 自身属性随机变为自身技能之一的属性，使用后自动转为属性切换2 | 自身 |
| テクスチャー2 | 属性切换2 | — | — | 30 | 辅助 | — | 自身属性随机变为抵抗对方最后使用技能的属性之一 | 单体选择 |
| テクノバスター | 轰击炮 | 85 | 100 | 5 | 特殊 | — | 根据自己所带的磁带道具(カセット)变化属性 | 单体选择 |
| てだすけ | 帮手 | — | — | 20 | 辅助 | 5 | 双打时必定先出，当回合令同伴的技能威力变为1 5倍 | 我方同伴 |
| でんこうせっか | 电光石40 | 100 | 30 | | 物理 | 1 | 无视双方速度，优先于普通技能使出 | 单体选择 |
| てんしのキッス | 天使之吻 | — | 75 | 10 | 辅助 | — | 使对手陷入混乱状态 | 单体选择 |
| とおせんぼう | 挡路 | — | — | 5 | 辅助 | — | 对手无法交换精灵或逃跑，我方精灵离场时失效 | 单体选择 |
| とおぼえ | 嚎叫 | — | — | 40 | 辅助 | — | 使自身攻击提升一级 | 自身 |
| とげキャノン | 针刺加农炮 | 20 | 100 | 15 | 物理 | — | 2～5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3 8，第4、5回时发动机率1 8 | 单体选择 |
| とっしん | 突进 | 90 | 85 | 20 | 物理 | — | 攻击命中的同时反弹1 4的伤害 | 单体选择 |
| とっておき | 留存 | 140 | 100 | 5 | 物理 | — | 只有在掌握的其他技能都无法再使用时才能使用 | 单体选择 |
| トライアタック | 三角攻击 | 80 | 100 | 10 | 特殊 | — | 20%几率让对手陷入烧伤、麻痹、冰冻三种状态之一 | 单体选择 |
| なかまづくり | 同伴制造 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 使对手变成自己的特性 | 单体选择 |
| なきごえ | 叫声 | — | 100 | 40 | 辅助 | — | 使对手攻击下降一级，全体攻击 | 敌全体 |
| なしくずし | 循序渐进 | 70 | 100 | 20 | 物理 | — | 无视对手能力升降进行攻击 | 单体选择 |
| なまける | 偷懒 | — | — | 10 | 辅助 | — | 回复自身体力最大值的1 2 | 自身 |
| にぎりつぶす | 捏碎 | — | 100 | 5 | 物理 | — | 根据对手所剩体力决定威力，120×对手当前体力−对手最大体力+1 | 单体选择 |
| にらみつける | 瞪眼 | — | 100 | 30 | 辅助 | — | 使对手防御下降一级，全体攻击 | 敌全体 |
| ねがいごと | 许愿 | — | — | 10 | 辅助 | — | 次回合结束时回复自身一半的体力，自身交换精灵后仍有效 | 自身 |
| ねこだまし | 蒙住眼睛 | 40 | 100 | 10 | 物理 | 3 | 必定先出，必定使对手陷入害怕状态，只在上场第一回合有效 | 单体选择 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ねごと | 梦话 | — | — | 10 | 辅助 | — | 自身在睡眠状态下才能生效，随机使用当前学会的一项技能 | 自身 |
| ネコにこばん | 招财猫 | 40 | 100 | 20 | 物理 | — | 战斗结束后得到金钱，金钱数=使用精灵等级×使用次数×5 | 单体选择 |
| ねこのて | 猫之手 | — | — | 20 | 辅助 | — | 随机使用队伍中其他精灵的一项技能 | 自身 |
| のしかかり | 压制 | 85 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| のみこむ | 能量吸入 | — | — | 10 | 辅助 | — | 根据能量储存的次数回复体力，储存1次1/4，储存2次1/2，储存3次完全回复。之后防御和特防变为普通水平 | 自身 |
| ハイパーボイス | 高音 | 90 | 100 | 10 | 特殊 | — | 威力较高的全体攻击，没有特殊效果 | 敌全体 |
| はかいこうせん | 破坏光线 | 150 | 90 | 5 | 特殊 | — | 强力攻击，使用后的下一回合无法行动 | 单体选择 |
| はきだす | 能量放出 | — | 100 | 10 | 特殊 | — | 威力等于能量储存次数的100倍，能量释放后防御和特防变为普通水平 | 单体选择 |
| ハサミギロチン | 断头台 | — | 30 | 5 | 物理 | — | 命中后直接令对手变为濒死状态，命中率为30+自身等级-对手等级，对手等级高于自身时无效 | 单体选择 |
| はさむ | 夹 | 55 | 100 | 30 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| はたく | 拍打 | 40 | 100 | 35 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| バトンタッチ | 接力棒 | — | — | 40 | 辅助 | — | 交换队友出场的同时将能力升降以及混乱、替身、扎根、寄生种子、灭亡之歌、受到诅咒、黑眼神、心眼、哈欠、胃液、水之铃、顶替、电磁浮游、能量戏法等状态继承给队友 | 自身 |
| はねる | 弹跳 | — | — | 40 | 辅助 | — | 没有任何效果的技能 | 自身 |
| はらだいこ | 腹太鼓 | — | — | 10 | 辅助 | — | 减少自身体力最大值的一半使自身攻击提升到最高级，体力不足一半时无法使用 | 自身 |
| ひっかく | 抓 | 40 | 100 | 35 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| ひっさつまえば | 必杀门牙 | 80 | 90 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手陷入害怕状态 | 单体选择 |
| ひみつのちから | 秘密力量 | 70 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率附加异常效果，效果随着地型变化而变化：草地-睡眠，砂地-命中率下降一级，岩洞-害怕，沼泽-速度下降一级，水中-攻击下降一级，雪地-冰冻，其他及通信对战-麻痹 | 单体选择 |
| ピヨピヨパンチ | 喋喋拳 | 70 | 100 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手陷入混乱状态 | 单体选择 |
| フェイント | 佯攻 | 30 | 100 | 10 | 物理 | 2 | 能够击中保护（まもる）、见切（みきり）状态下的对手 | 单体选择 |
| ふきとばし | 吹一 | 100 | 20 | | 辅助 | -6 | 野外战斗强制结束，对训练员战斗中强制交换对手的精灵，必定后出 | 单体选择 |
| ふみつけ | 践踏 | 65 | 100 | 20 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%几率使对手陷入害怕状态，打中变小状态的对手时威力倍增 | 单体选择 |
| フラッシュ | 闪光 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 使对手命中率下降一级，在地图上使用能够照亮洞窟 | 单体选择 |
| フラフラダンス | 眩晕之舞 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 使全体精灵陷入混乱 | 自身以外 |
| ふるいたてる | 奋起 | — | — | 30 | 辅助 | — | 使自身攻击、特攻提升一级 | 自身 |
| ブレイククロー | 破碎之爪 | 75 | 95 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时以50%的几率使对手防御下降一级 | 单体选择 |
| プレゼント | 礼物 | — | 90 | 15 | 物理 | — | 威力40、80、120不等，也可能回复对手HP最大值的1 4 | 单体选择 |
| へびにらみ | 毒蛇凝视 | — | 90 | 30 | 辅助 | — | 使对手陷入麻痹状态 | 单体选择 |
| へんしん | 变身 | — | — | 10 | 辅助 | — | 变身为对手的精灵，特性、能力值、能力值升降等级、当前技能、个体值与对手相同，体力不变，招式的PP上限全部为5 | 单体选择 |
| ほえる | 吼叫 | — | 100 | 20 | 辅助 | -6 | 野外战斗强制结束，对训练员战斗中强制交换对手的精灵，必定后出 | 单体选择 |
| ほごしょく | 保护色 | — | — | 20 | 辅助 | — | 自身属性随着环境变化而变化：草丛-草，砂地、沼泽-地，水中-水，岩洞-岩石，雪地-冰，其他及通信对战-自身 | |
| ほしがる | 索要 | 60 | 100 | 40 | 物理 | — | 我方没有装备道具的情况下可以取得对手装备的道具，NPC精灵的道具在战斗结束后将还给对方 | 单体选择 |
| ほろびのうた | 灭亡之歌 | — | — | 5 | 辅助 | — | 在场的双方精灵三回合后变为濒死状态，交换下场则解除效果 | 全体 |
| まきつく | 卷紧 | 15 | 90 | 20 | 物理 | — | 使用后4~5回合内对方不能交换精灵，每回合结束时对手损失体力最大值的1 16 | 单体选择 |
| まねっこ | 模仿士 | — | — | 20 | 辅助 | — | 模仿对手最后使用的技能 | 自身 |
| まもる | 守护 | — | — | 10 | 辅助 | 4 | 本回合使对手攻击技能无效化，必定先出，连续使用成功的情况下成功率逐次半减 | 自身 |
| まるくなる | 变圆 | — | — | 40 | 辅助 | — | 令自身防御提升一级，使用滚动或冰球的话威力倍增 | 自身 |
| みがわり | 替身 | — | — | 10 | 辅助 | — | 用自身体力最大值的1/4造出一个替身，异常状态无效，累积伤害达到体力最大值的1/4后替身消失 | 自身 |
| みだれづき | 乱突 | 15 | 85 | 20 | 物理 | — | 2~5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3 8，第4、5回时发动机率1 8 | 单体选择 |
| みだれひっかき | 乱抓 | 18 | 80 | 15 | 物理 | — | 2~5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3 8，第4、5回时发动机率1 8 | 单体选择 |
| みねうち | 刀背打 | 40 | 100 | 40 | 物理 | — | 使对手在受到致命攻击时体力仍保留1点 | 单体选择 |
| みやぶる | 识破 | — | — | 40 | 辅助 | — | 使对手回避率恢复为最初状态的同时令普通系和格斗系技能打中鬼系的对手 | 单体选择 |
| ミラータイプ | 镜子属性 | — | — | 15 | 辅助 | — | 使自身变为对手的属性 | 单体选择 |
| ミルクのみ | 饮奶 | — | — | 10 | 辅助 | — | 回复自身体力最大值的1 2，在地图上使用能把自身HP最大值的1 5分给同伴 | 自身 |
| メガトンキック | 百万强踢 | 120 | 75 | 5 | 物理 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| メガトンパンチ | 百万铁拳 | 80 | 85 | 20 | 物理 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| めざめるパワー | 觉醒力量 | — | 100 | 15 | 特殊 | — | 威力与属性随个体值的变化而变化。具体参见附表2 | 单体选择 |
| メロメロ | 魅惑 | — | 100 | 15 | 辅助 | — | 使异性对手陷入着迷状态，50%几率令攻击失败 | 单体选择 |
| ものまね | 模仿 | — | — | 10 | 辅助 | — | 学会对手最后使用的技能，PP为5，战斗结束后失效 | 单体选择 |
| やつあたり | 撒气 | — | 100 | 20 | 物理 | — | 威力随亲密度的降低而提升，具体为(255-亲密度)×10÷25 | 单体选择 |
| ゆうわく | 诱惑 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 诱惑异性对手，使对手特攻下降二级，全体攻击 | 敌全体 |
| ゆびをふる | 摇手指 | — | — | 10 | 辅助 | — | 随机使用除ゆびをふる、わるあがき、スケッチ、ものまね、カウンター、ミラーコート、まもる、みきり、こらえる、みちづれ、ねごと、どろぼう、このゆびとまれ、よこどり、ごだすけ、ほしがる、トリック、きあいパンチ以外的任意一项技能 | 自身 |
| リサイクル | 道具回收 | — | — | 10 | 辅助 | — | 将自身使用过的消费性道具回收，使其可再次使用 | 自身 |
| リフレッシュ | 精神回复 | — | — | 20 | 辅助 | — | 解除自身的异常状态 | 自身 |
| りんしょう | 轮唱 | 60 | 100 | 15 | 特殊 | — | 威力在本回合 司随着使用次数的上升而上升 | 单体选择 |
| れんぞくパンチ | 连续拳 | 18 | 85 | 15 | 物理 | — | 2~5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3 8，第4、5回时发动机率1 8 | 单体选择 |
| ロケットずつき | 火箭头突 | 100 | 100 | 15 | 物理 | — | 第一回合蓄力，第二回合进行攻击。蓄力的回合自身防御提升一级 | 单体选择 |
| ロックオン | 锁定 | — | — | 5 | 辅助 | — | 下回合攻击必中，飞天遁地也不能避开，对方交换精灵则失效 | 单体选择 |
| ロッククライム | 攀岩 | 90 | 85 | 20 | 物理 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手陷入混乱状态，地图上使用可以爬上斜坡 | 单体选择 |
| わるあがき | 绝境反击 | 50 | — | 1 | 物理 | — | 无法再使用其他技能时才能使用，攻击命中的同时自身损失体力最大值的1 4 | 单体选择 |

# 水系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アクアジェット | 水之冲击 | 40 | 100 | 20 | 物理 | 1 | 无视双方速度，优先于普通技能使出 | 单体选择 |
| アクアテール | 水尾巴 | 90 | 90 | 10 | 物理 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| アクアリング | 水之铃 | — | — | 20 | 辅助 | — | 每回合回复体力最大值的1/16 | 自身 |
| あまごい | 求雨 | — | — | 5 | 辅助 | — | 5回合内天气变为雨天。水系威力增加1/2，炎系威力减少1/2，闪电必中，太阳光线威力半减，朝阳、月光、光合成回复量降低 | 场地 |
| あわ | 泡泡 | 20 | 100 | 30 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手速度下降一级，全体攻击 | 敌全体 |
| うずしお | 漩涡 | 35 | 85 | 15 | 特殊 | — | 使用后4～5回合内对方不能交换精灵，每回合结束时对手损失体力最大值的1/16。地图上使用时可以消除漩涡 | 单体选择 |
| オクタンほう | 墨汁炮 | 65 | 85 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以50%的几率使对手命中率下降一级 | 单体选择 |
| からではさむ | 贝壳夹击 | 35 | 85 | 15 | 物理 | — | 使用后4～5回合内对方不能交换精灵，每回合结束时对手损失体力最大值的1/16 | 单体选择 |
| からにこもる | 贝壳躲避 | — | — | 40 | 辅助 | — | 使自身防御提升一级 | 自身 |
| クラブハンマー | 大钳槌 | 90 | 90 | 10 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| シェルブレード | 贝壳刃 | 75 | 95 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时以50%的几率使对手防御下降一级 | 单体选择 |
| しおふき | 喷水 | 150 | 100 | 5 | 特殊 | — | 威力等于150×当前体力÷最大体力，全体攻击 | 敌全体 |
| しおみず | 潮水 | 65 | 100 | 10 | 特殊 | — | 对手体力少于一半时威力倍增 | 单体选择 |
| ダイビング | 潜水 | 80 | 100 | 10 | 物理 | — | 第一回合潜入水下，第二回合攻击 | 单体选择 |
| たきのぼり | 攀瀑 | 80 | 100 | 15 | 物理 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手陷入害怕状态，在地图上使用能攀上瀑布 | 单体选择 |
| だくりゅう | 浊流 | 95 | 85 | 10 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手命中率下降一级，全体攻击 | 敌全体 |
| なみのり | 冲浪 | 95 | 100 | 15 | 特殊 | — | 在地图上使用能在水面移动，全体攻击 | 自身以外 |
| ねっとう | 开水 | 80 | 100 | 15 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入烧伤状态 | 单体选择 |
| ハイドロカノン | 高压水炮 | 150 | 90 | 5 | 特殊 | — | 强力攻击，使用后的下一回合无法行动 | 单体选择 |
| ハイドロポンプ | 高压水泵 | 120 | 80 | 5 | 特殊 | — | 威力较高的通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| バブルこうせん | 泡泡光线 | 65 | 100 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使对手速度下降一级 | 单体选择 |
| みずあそび | 玩水 | — | — | 15 | 辅助 | — | 使用后火系技能威力减半 | 场地 |
| みずでっぽう | 水枪 | 40 | 100 | 25 | 特殊 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| みずのちかい | 水之誓言 | 50 | 100 | 10 | 特殊 | — | 与火之誓言（ほのおのちかい）一起使用可以使我方场地变为彩虹 | 单体选择 |
| みずのはどう | 水之波动 | 60 | 100 | 20 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以20%的几率使对手陷入混乱状态 | 单体选择 |
| みずびたし | 水浸 | — | 100 | 20 | 辅助 | — | 使对手变成水属性 | 单体选择 |



# 岩石系

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| いわおとし | 落石 | 50 | 90 | 15 | 物理 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| いわなだれ | 岩崩 | 75 | 90 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时以30%的几率使对手陷入害怕状态，全体攻击 | 敌全体 |
| うちおとす | 击落 | 50 | 100 | 15 | 物理 | — | 命中对手的同时消除其飞行属性或浮游特性 | 单体选择 |
| がんせきふうじ | 岩石封印 | 50 | 80 | 10 | 物理 | — | 攻击命中的同时必定使对手速度下降一级 | 单体选择 |
| がんせきほう | 岩石喷射 | 150 | 90 | 5 | 物理 | — | 强力攻击，使用后的下一回合无法行动 | 单体选择 |
| げんしのちから | 原始力量 | 60 | 100 | 5 | 特殊 | — | 攻击命中的同时以10%的几率使自身全能力提升一级 | 单体选择 |
| ころがる | 滚动 | 30 | 90 | 20 | 物理 | — | 连续攻击5回合，每回合威力倍增，失误的话则从头算起，自身变圆后威力倍增 | 单体选择 |
| ステルスロック | 隐石沙砾 | — | — | 20 | 辅助 | — | 对手交换精灵上场时受到伤害，威力根据与岩石系的属性相克而变化：普通状态时1/8，2倍克制时1/4，4倍克制时1/2，效果半减时1/16 | 场地 |
| ストーンエッジ | 岩石飞刃 | 100 | 80 | 5 | 物理 | — | 攻击对手时更容易使出会心一击 | 单体选择 |
| すなあらし | 沙尘暴 | — | — | 10 | 辅助 | — | 5回合内变为冰雹天气，每回合结束后双方各损失体力最大值的1/16，对岩、地、钢系精灵无效。太阳光线威力半减，朝阳、月光、光合成回复量降低 | 场地 |
| パワージェム | 能量宝石 | 70 | 100 | 20 | 特殊 | — | 通常攻击，没有特殊效果 | 单体选择 |
| もろはのずつき | 双刃头突 | 150 | 80 | [illegible] | 物理 | — | 攻击命中的同时反弹1/2的伤害 | 单体选择 |
| ロックカット | 岩石切割 | — | — | 20 | 辅助 | — | 使自身速度提升二级 | 自身 |
| ロックブラスト | 岩石爆破 | 25 | 90 | 10 | 物理 | — | 2～5回的连续攻击，第2、3回时发动机率3/8，第4、5回时发动机率1/8 | 单体选择 |
| ワイドガード | 广域守护 | — | — | 10 | 辅助 | 3 | 本回合使对手攻击技能对我方全体无效化，优先度高于大多数普通技能。连续使用成功的情况下成功率逐次半减 | 我方 |

## 附表1 常用投掷品

| | |
|---|---|
| くろいてつきゅう | 130 |
| かたいいし | 100 |
| かいのカセキ | 100 |
| こうらのカセキ | 100 |
| ずがいのカセキ | 100 |
| たてのカセキ | 100 |
| ツメのカセキ | 100 |
| ねっこのカセキ | 100 |
| ひみつのコハク | 100 |
| きちょうなホネ | 100 |
| しんかいのキバ | 90 |
| ねばりのかぎづめ | 90 |
| ふといホネ | 90 |
| あおぞらプレート | 90 |
| いかずちプレート | 90 |
| がんせきプレート | 90 |
| こうてつプレート | 90 |
| こぶしのプレート | 90 |
| こわもてプレート | 90 |
| しずくプレート | 90 |
| だいちのプレート | 90 |
| たまむしプレート | 90 |
| つららのプレート | 90 |
| ひのたまプレート | 90 |
| ふしぎのプレート | 90 |
| みどりのプレート | 90 |
| もうどくプレート | 90 |
| もののけプレート | 90 |
| りゅうのプレート | 90 |
| くっつきバリ | 80 |
| するどいツメ | 80 |
| せんせいのツメ | 80 |
| エレキブースター | 80 |
| かみなりのいし | 80 |
| ひかりのいし | 80 |
| プロテクター | 80 |
| ほのおのいし | 80 |
| マグマブースター | 80 |
| まんまるいし | 80 |
| みずのいし | 80 |
| めざめいし | 80 |
| やみのいし | 80 |
| リーフのいし | 80 |
| かるめいし | 80 |

## 附表2 觉醒力量属性对照

觉醒力量根据六围个体值的奇偶性决定其属性，比如全部个体为31，由于31为奇数，那么觉醒力量的属性即为恶系。

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| かくとう | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 |
| かくとう | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 |
| かくとう | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 |
| かくとう | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 |
| かくとう | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 |
| ひこう | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 |
| ひこう | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 |
| ひこう | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 |
| ひこう | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 |
| どく | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 |
| どく | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 |
| どく | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 |
| どく | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 |
| じめん | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 |
| じめん | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 |
| じめん | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 |
| じめん | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 |
| いわ | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 |
| いわ | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 |
| いわ | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 |
| いわ | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 |
| むし | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 |
| むし | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 |
| むし | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 |
| むし | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 |
| むし | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 |
| ゴースト | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 |
| ゴースト | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 |
| ゴースト | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 |
| ゴースト | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 |
| はがね | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 |
| はがね | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 |
| はがね | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 |
| はがね | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 |
| ほのお | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 |
| ほのお | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 |
| ほのお | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 |
| ほのお | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 |
| みず | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 |
| みず | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 |
| みず | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 |
| みず | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 |
| くさ | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 |
| くさ | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 |
| くさ | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 |
| くさ | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 |
| くさ | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 |
| でんき | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 |
| でんき | 偶 | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 |
| でんき | 奇 | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 |
| でんき | 偶 | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 |
| エスパー | 奇 | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 |
| エスパー | 偶 | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 |
| エスパー | 奇 | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 |
| エスパー | 偶 | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 |
| こおり | 奇 | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 |
| こおり | 偶 | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 |
| こおり | 奇 | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 |
| こおり | 偶 | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 |
| ドラゴン | 奇 | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 |
| ドラゴン | 偶 | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 |
| ドラゴン | 奇 | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 |
| ドラゴン | 偶 | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 |
| あく | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 | 奇 |

## 附表3 自然恩惠树果影响表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | クラボのみ | 火 | 60 |
| 2 | カゴのみ | 水 | 60 |
| 3 | モモンのみ | 电 | 60 |
| 4 | チーゴのみ | 草 | 60 |
| 5 | ナナシのみ | 冰 | 60 |
| 6 | ヒメリのみ | 格斗 | 60 |
| 7 | オレンのみ | 毒 | 60 |
| 8 | キーのみ | 地 | 60 |
| 9 | ラムのみ | 飞行 | 60 |
| 10 | オボンのみ | 超能 | 60 |
| 11 | フィラのみ | 虫 | 60 |
| 12 | ウイのみ | 岩石 | 60 |
| 13 | マゴのみ | 鬼 | 60 |
| 14 | バンジのみ | 龙 | 60 |
| 15 | イアのみ | 恶 | 60 |
| 16 | ズリのみ | 钢 | 60 |
| 17 | ブリーのみ | 火 | 70 |
| 18 | ナナのみ | 水 | 70 |
| 19 | セシナのみ | 电 | 70 |
| 20 | パイルのみ | 草 | 70 |
| 21 | ザロクのみ | 冰 | 70 |
| 22 | ネコブのみ | 格斗 | 70 |
| 23 | タポルのみ | 毒 | 70 |
| 24 | ロメのみ | 地 | 70 |
| 25 | ウブのみ | 飞行 | 70 |
| 26 | マトマのみ | 超能 | 70 |
| 27 | モコシのみ | 虫 | 70 |
| 28 | ゴスのみ | 岩石 | 70 |
| 29 | ラブタのみ | 鬼 | 70 |
| 30 | ノメルのみ | 龙 | 70 |
| 31 | ノワキのみ | 恶 | 70 |
| 32 | シーヤのみ | 钢 | 70 |
| 33 | カイスのみ | 火 | 80 |
| 34 | ドリのみ | 水 | 80 |
| 35 | ベリブのみ | 电 | 80 |
| 36 | オッカのみ | 火 | 60 |
| 37 | イトケのみ | 水 | 60 |
| 38 | ソクノのみ | 电 | 60 |
| 39 | リンドのみ | 草 | 60 |
| 40 | ヤチェのみ | 冰 | 60 |
| 41 | ヨプのみ | 格斗 | 60 |
| 42 | ビアーのみ | 毒 | 60 |
| 43 | シュカのみ | 地 | 60 |
| 44 | バコウのみ | 飞行 | 60 |
| 45 | ウタンのみ | 超能 | 60 |
| 46 | タンガのみ | 虫 | 60 |
| 47 | ヨロギのみ | 岩石 | 60 |
| 48 | カシブのみ | 鬼 | 60 |
| 49 | ハバンのみ | 龙 | 60 |
| 50 | ナモのみ | 恶 | 60 |
| 51 | リリバのみ | 钢 | 60 |
| 52 | ホズのみ | 普通 | 60 |
| 53 | チイラのみ | 草 | 80 |
| 54 | リュガのみ | 冰 | 80 |
| 55 | カムラのみ | 格斗 | 80 |
| 56 | ヤタピのみ | 毒 | 80 |
| 57 | ズアのみ | 地 | 80 |
| 58 | サンのみ | 飞行 | 80 |
| 59 | スターのみ | 超能 | 80 |
| 60 | ナゾのみ | 虫 | 80 |
| 61 | ミクルのみ | 岩石 | 80 |
| 62 | イバンのみ | 鬼 | 80 |
| 63 | ジャポのみ | 龙 | 80 |
| 64 | レンブのみ | 恶 | 80 |

# 玩转PSP

VOL.86 栏目主持：酷洛洛

《MHP3》发售在即，加上试玩版玩得实在有点腻，于是趁着这段时间拿起PSP温习《MHP2G》。当年很喜欢把猫猫一个个地解雇，虽然很对不起这些为主人我鞠躬尽瘁的猫儿，但看着它们临走时那张透骨酸心的脸实在太萌了，于是我再一次按下确定，走好不送。（各位不要扔我砖头啊……）

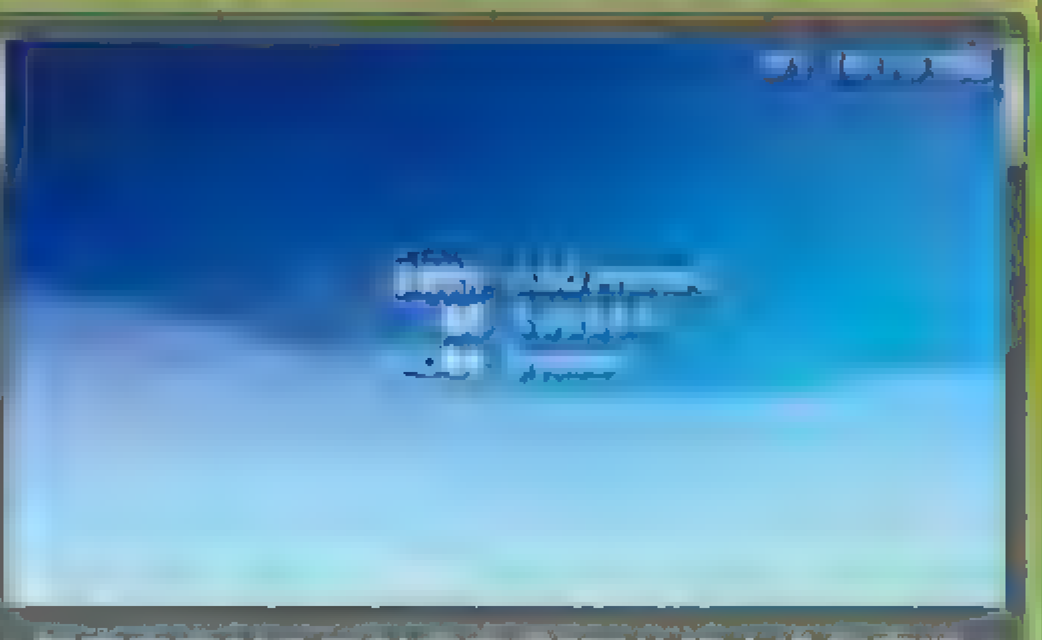
※本栏目相关软件收录于《口袋光环》147辑内的"实用软件/PSP"目录中。

# PSP软件学院

## 破解消息

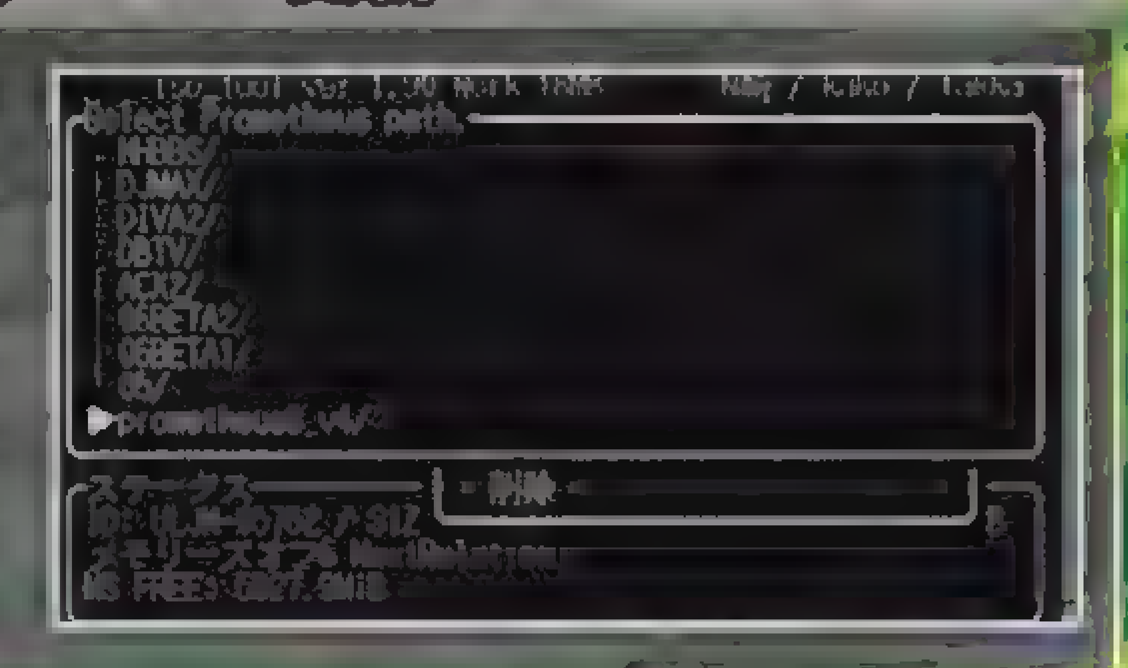
### 普罗米修斯自制系统V3更新

国内PSP破解大神liquidzigong再次更新普罗米修斯自制系统，本次更新为普罗米修斯V3系统的第四次更新版（PrometheusV3-4），将支持更多PSP原版ISO，同时修正5.50GEN-D3导致1.00～1.80老游戏存档出错的问题，修正一些老游戏的兼容问题，修正《爆丸战士 核心守卫者》OP动画后假死的问题，以及修正《皇家骑士团 命运之轮》进行游戏数据安装后假死的问题。玩家安装时注意对应自己PSP的版本进行安装，5.00 M33-6的用户请选择5.00 Prometheus升级，[illegible]的用户则在读取HEN漏洞后选择[illegible] Prometheus，5.50GEN-D3用户请选择5.50 Prometheus。



### 一步到位破解工具ISO Tool更新v1.90

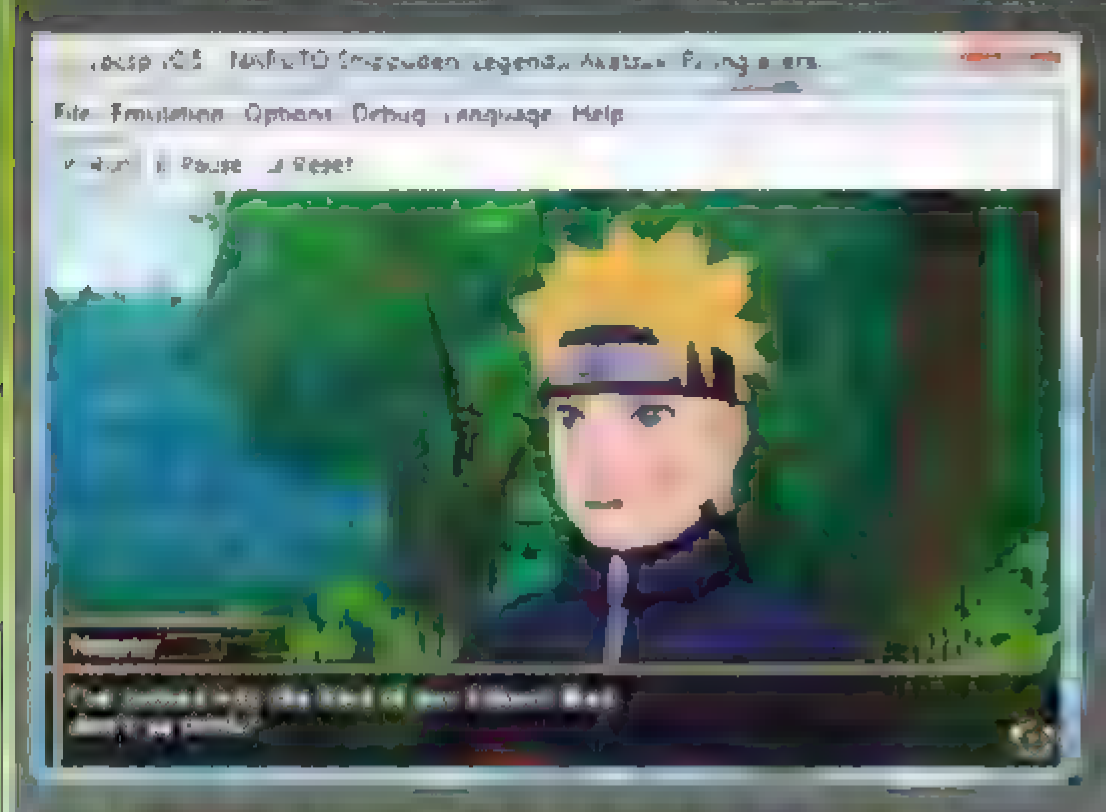
日本自制软件作者[illegible]所制作的PSP ISO破解自制程序ISO Tool近日更新至1.90版，新版本修改了写入普罗米修斯补丁时对Flash0的修改，变为插件的方式，另外由于普罗米修斯补丁，之前不需要利用的补丁项目都将一一删除。由于该版本已包含[illegible]，如果不想升级至[illegible]普罗米修斯系统V3—[illegible]，那ISO Tool绝对是记忆棒中不可缺少的软件之一。



# 模拟器

## PSP模拟器JPCSP更新

PC上的PSP模拟器JPCSP近日再次更新，当前版本为v0.6 r1832，新版修正模拟器多媒体引擎的若干问题，加入内存数据包通道目录，清理一些老旧而无实际用途的代码，以及进行了小量优化。但该版本与上期介绍的JPCSP v0.6 r1814相比，总体其实没有太大改进。



▲[illegible]

玩家运行前需要在自己的电脑上安装JAVA平台1.6（本期光盘已附送），且要求玩家的电脑具备一定配置才方可流畅运行。目前JPCSP完美支持的游戏并不多，且不支持加密的原版ISO，也无法识别加载官方未修解补丁的ISO，因此这些测试ISO事前最好先用PSP用ISO Tool对EBOOT进行破解。作者在其官方网站上列出完美兼容游戏列表，玩家不妨去随其中[illegible]

## N64模拟器DaedalusX64缓慢更新中

PSP上的N64模拟器DaedalusX64又推出新版本了，当前版本为Revision 596，新版在设置中添加经典菜单，增强了内容的使用率，在暂停菜单中显示当前的电量，修正Z轴的问题；可以同时按下L、R两键开启紧急按钮。

尽管经历了多年的更新，但DaedalusX64目前的游戏运行状况依然很一般，除了部分游戏（如《超级马里奥64》），大部分游戏都出现丢失贴图和严重掉帧等情况。但愿作者能够在PSP停产前将DaedalusX64彻底完善吧。

▲DaedalusX64上运行《超级马里奥64》

# 同人游戏

## 直升机射击同人游戏《Mobile Assault》更新

有留意该栏目的读者应该对这款同人游戏十分熟悉了，《Mobile Assault》于11月初更新为v1.4版，这版本不仅修正之前出现的各种BUG，还额外追加了两个全新的任务关卡，提供玩家进行挑战。在游戏中玩家要操作直升机深入敌阵打击敌军，或者保护友军和平民免受攻击。游戏素质相当不错，多次更新后系统也更为完善，值得一玩。

栏目主持:酷洛洛

VOL.86 文 小超

烧录卡早已成为国内大部分NDS玩家必备的配件，但是烧录卡的价格能低到多低呢？烧录卡一度是高科技产品，GBA时代的烧录卡曾卖到上千元的价格，NDS刚出那会，使用GBA卡槽的NDS烧录卡M3售价要500元，如今，最便宜的烧录卡竟然只要10元，真是让人暴汗啊。烧录卡本身的制造成本很低，但研发成本很高，这是之前烧录卡卖高价的主要原因。下面看看近期NDS上有哪些软件推出吧。

※本栏目相关软件收录于《口袋光环》146辑内的“实用软件 NDS”目录中。

# NDS软件学院

## 《Slotmachine》新版放出

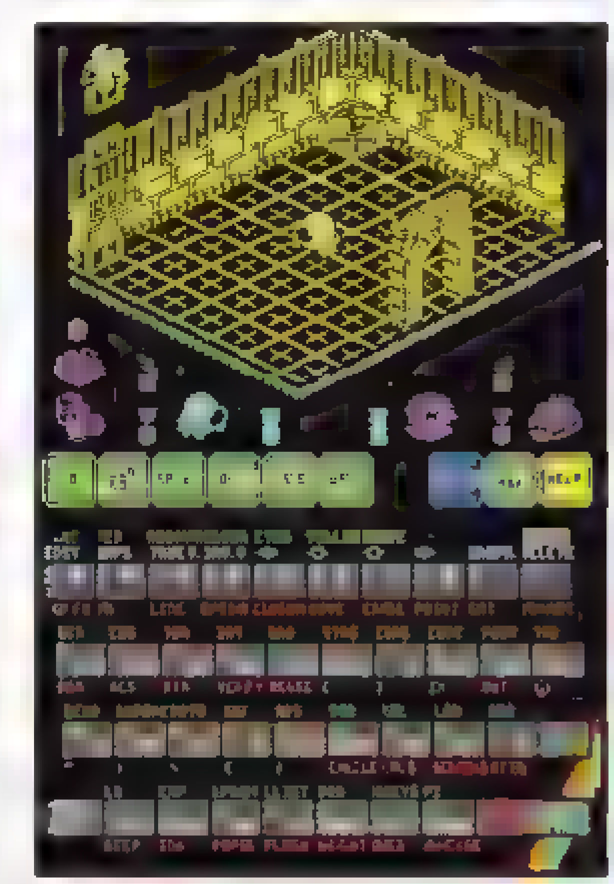
NDS上的老虎机游戏《Slotmachine》于11月8日放出V0.3版。新版加入了睡眠定时功能，停止操作5分钟后NDS的下屏就会自动关闭，上屏则会出现游走的小精灵；添加了背景音乐；加入了进度保存和读取功能。

## 《Twin Isles》新版发布

NDS上的模拟器类游戏《Twin Isles》于11月8日放出V12102010版。新版加入了单人模式，你可以自由发展城市也可以与CPU进行对战，还能够完成指定的任务。《Twin Isles》的玩法类似于《文明》、《模拟城市》，喜欢这类游戏的朋友可以试试。

## ZXDS新版公开

NDS上的老式计算机ZX Spectrum模拟器ZXDS于11月9日放出V0.9.2 beta 1版。新版加入了对SZX格式截图的支持；能够通过无线模块实现两人无线联机；改变了灰度调色板，符合实际的光谱亮度；节省了内存占用，包括存档缓存、图标缓存占用都有减少。ZX Spectrum诞生于1982年，是Sinclair公司推出的8位元计算机产品，采用了键盘和主机一体化的设计，类似于国内上世纪90年代风靡一时的学习机。ZX Spectrum采用了Z80系列CPU，主频为3.5MHz，内存只有16KB。由于ZX Spectrum面向家庭用户，所以价格十分便宜，是很多用户的计算机启蒙者。如今，在NDS上使用ZXDS，你可以运行ZX Spectrum的专用软件以及游戏，体验当年的感觉。

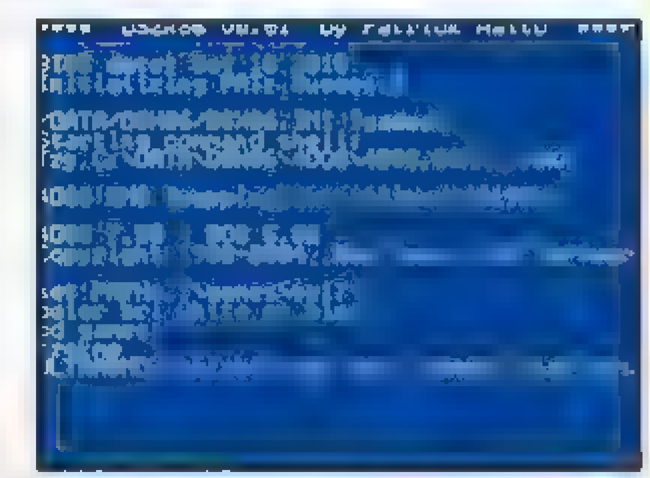


## 《Gizmo's Adventure》新版发布

NDS上的横版动作游戏《Gizmo's Adventure》于11月2日放出V02.11.10版，修复了一些小错误。游戏的场景比较清爽，场景设计和游戏方式仿照了《超级马里奥》，玩家要控制Gizmo前进，躲避障碍。游戏时，用NDS的十字键控制Gizmo移动，按A键跳跃，按住X键可以快跑。

## DS2x86开发进行中

虽然NDS上的4DOS模拟器DS2x86的开发遇到了重重困难，但越是这样，作者的劲头就越足，颇有不达目的不罢休的势头。最近，DS2x86的开发又有了新进展，在作者添加了大量的操作码后，终于能够运行Trekmo程序了。Trekmo使用了多种算法，能够在屏幕上绘制复杂的图形。作者改进了IRQ系统后，Trekmo能够以平均11.9FPS的帧率在NDS上运行。虽然看起来速度似乎凑合，实际上比起昔日的486SX/25电脑要慢很多，不过如果和386/20电脑比起来又要快很多，约是386/20电脑的2倍。DS2x86仍旧需要改进保护模式，作者还在尝试加入音频模拟。希望下次能看到DS2x86有更大的进步。



## DS2x86开发进行中

电脑上的NDS模拟器集合软件WinDS PRO于近日放出新版。新版依旧对内置的数款模拟器进行了升级，其中iDeaS升级到V1.0.3.7版、DeSmuME升级到svn 3852版、VBA-M升级到svn 966版。另外，还对一些组件以及数据库进行了升级，压缩组件7-Zip更新到V9.19版，金手指库usrcheat.dat更新到11月7日发布的版本。新版WinDS PRO加入了《口袋妖怪 黑·白》主题皮肤，口袋迷们可以留意一下。WinDS PRO内置了NDS模拟器以及GBA模拟器，最大的特点是易于安装，加上作者更新及时，用户也不需要再四处寻找新版的模拟器。注意，安装新版时不要采取覆盖安装，最好先完全卸载旧版再安装新版。

# 用DSTWO看电影

## ——DSTWO iPlayer视频播放评测

文 酷洛洛

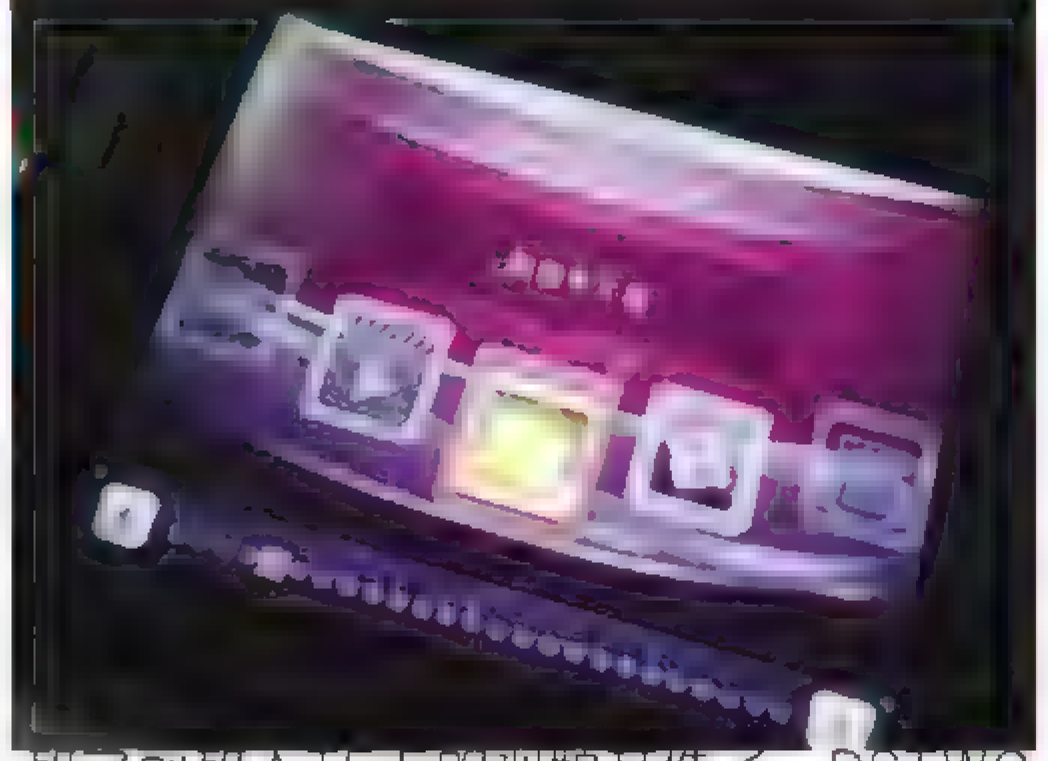
老牌烧录卡厂商SuperCard推出的烧录卡新品——DSTWO，算得上是最近的话题产品了。尽管有着同类产品之最的售价，但依然吸引了不少玩家的注意。继GBA、NAME、SFC等专用模拟器插件面世后，近日SuperCard再向广大DSTWO玩家送上惊喜，发布名为“DSTWO iPlayer”的专用影音播放插件，首次在NDS游戏烧录卡上实现AVI、RMVB等主流视频播放，而本篇文章将带大家体验一下DSTWO iPlayer的实际效果。

### 安装与运行

1.登录DStwo官方网站（http://chn.supercard.sc/）下载DSTWO iPlayer插件，下载完成后将插件压缩包解压，把其中的“_dstwoplug”、“_ds2Video”两个文件夹拷贝到已经安装DSTWO内核的TF卡根目录中即可。若提示TF卡内有同名文件，是否进行覆盖，选择“是”，然后再放入视频文件至TF卡的任意路径。

2.把TF卡放回DSTWO后，将DSTWO插入NDS开机并进入DSTWO主菜单，这时游戏（DS_GAME）功能左边就会增加一个名为电影（movie）的新功能，这就是的DSTWO iPlayer。

3.进入后通过资源管理器菜单就能播



放之前放入TF卡的视频文件了。DSTWO iPlayer可以识别AVI、FLV、RMVB、RM、ASF、WMV、MPG、MKV（AVI封装）等视频格式文件。另外每当退出播放时DSTWO iPlayer都会记录该影片的当前进度，下次重新播放时系统就会提示是否继续播放，十分方便。

### 官方基本操作说明

### 如何外挂字幕

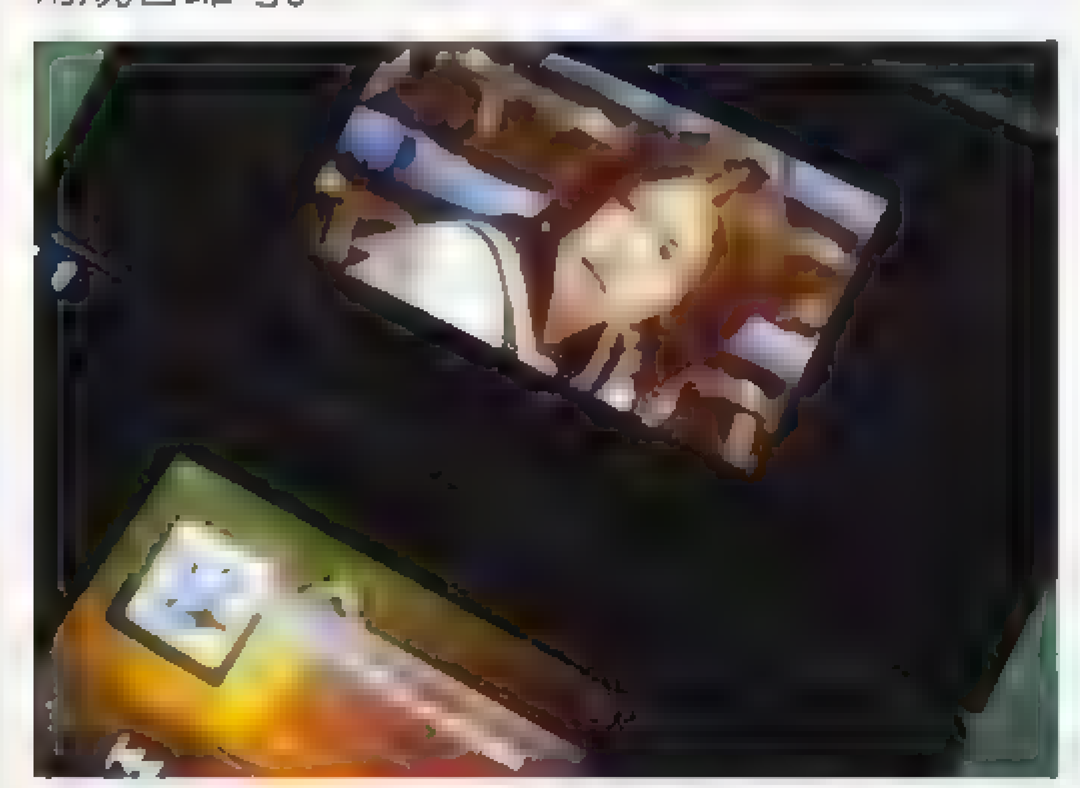
玩家只需将下载得到的SRT格式字幕文件与影片放在同一文件夹，并采用同一命名，播放时DSTWO iPlayer就会自动匹配字幕文件。有同学问为什么需要外挂字幕？看看下面的影片测试就知道了。

# 影片测试

酷洛洛在这里选择三种目前最主流的视频格式进行测试，分别为RMVB、AVI以及FLV。

## RMVB

RMVB算是我们在电脑上播放最多的视频格式之一。DSTWO iPlayer的测试中，RMVB播放十分流畅，较高分辨率下掉帧情况也是最小的。但由于RMVB视频99%都是内嵌字幕，加上分辨率一般在480P左右，通过DSTWO iPlayer输出至NDS128×192的上屏幕，效果可想而知，内嵌的字幕一旦较小，就完全无法看清。当然这并不是DSTWO iPlayer插件的缺陷，因为哪怕是专门播放视频的iPlay烧录卡，依然无法解决高分辨率视频与低分辨率显示屏之间的问题。同学们可以将视频压缩至低分辨率再进行播放，但二次压制其实没有太大必要，只需配合外挂字幕观看即可。



▲704×396 RMVB格式的日剧《求婚大作战》，效果相当流畅。

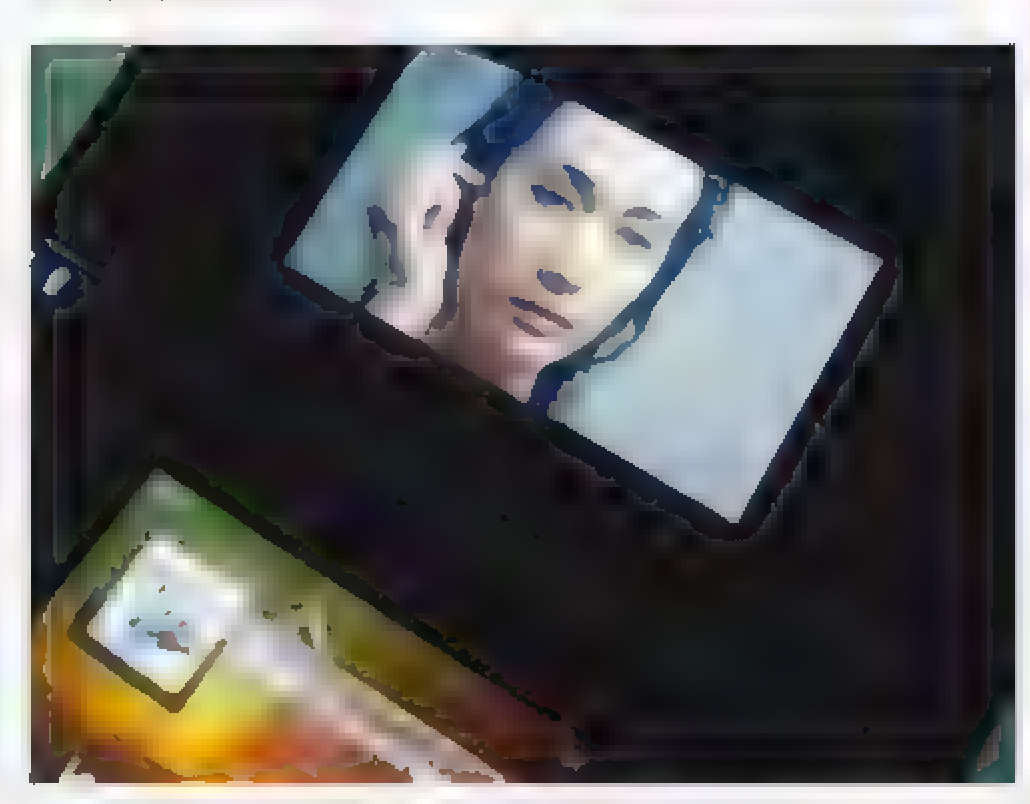
▲800×480 RMVB动画《乌贼娘》，视频主要问题集中在内嵌字幕上，视频内的字幕几乎完全看不清。因此我们需要另外下载外挂字幕来辅助观看，而该图下方为酷洛洛另外加载的外挂字幕文件。与该图中内嵌和外挂字幕在NDS上效果对比一目了然。

**推荐观看方式：配合外挂字幕观看**

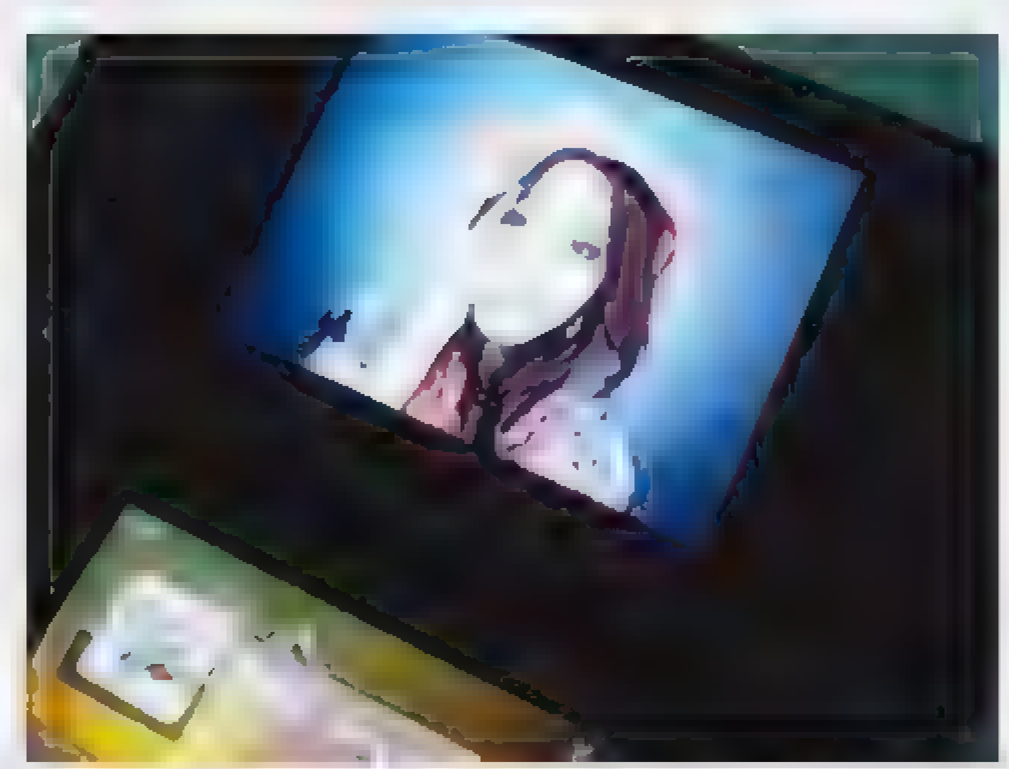
## AVI

非高清格式电影中，老牌的AVI格式依然占据重要位置，笔者分别以272P/368P/480P 3种分辨率的AVI电影视频进行测试，除480P在动作较大的镜头会出现轻微掉帧外，基本流畅运行。在播放AVI电影时推荐各位选择外挂字幕的版本，这样就不会出现看不清字幕的情况了。

▲640×272 AVI电影《小夜刀》，测试中流畅播放，配合外挂字幕表现出色。



▲640×352 AVI电影《格斗之王》，虽然剧情很雷人，但通过DSTWO iPlayer播放流畅度还是不错的。



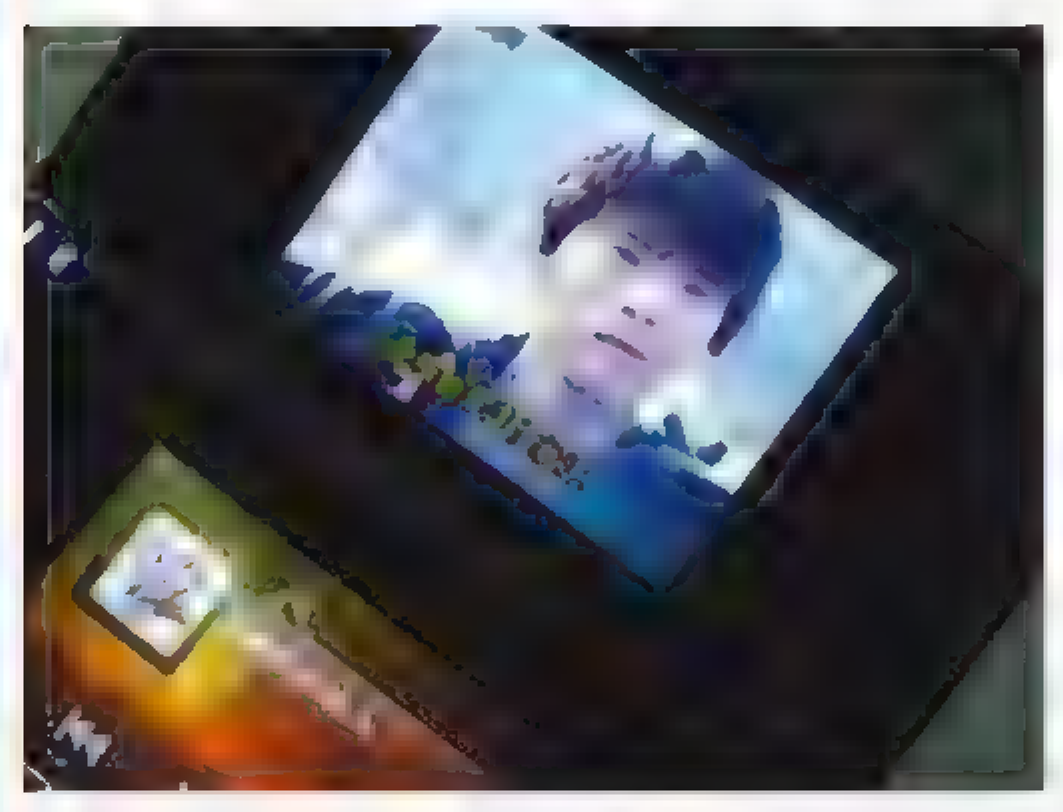
▲640X480 AVI，平野绫MV《Love☆Gun》，在动作较大的镜头会出现掉帧，但基本不影响观看。

▶官方说明表示的播放视频的规格在480P以下，若播放480P以上的视频会怎样呢？此为1280×720 AVI《最终幻想 降临之子》影片测试，结果因掉帧严重，无法正常观看。

**推荐观看方式：配合外挂字幕观看**

## FLV

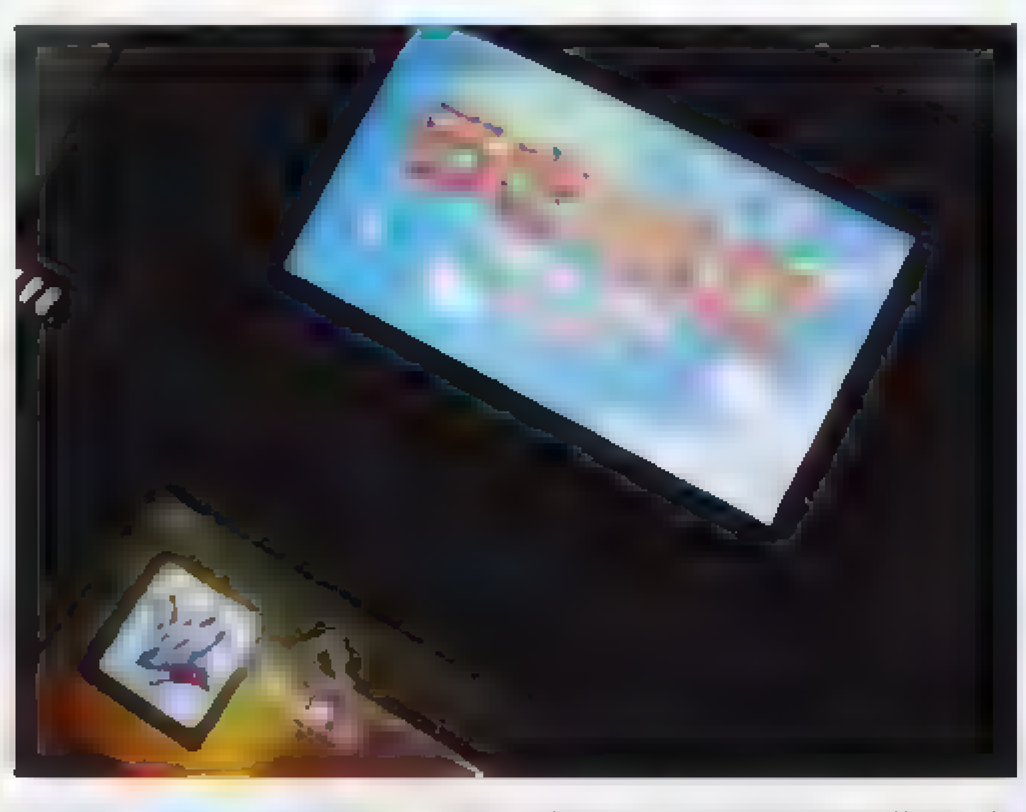
FLV是目前网络流媒体视频最主要的播放格式之一，优酷、土豆等大型在线视频网站均采用该格式，因此DSTWO iPlayer在播放兼容上自然少不了FLV的名额。这些在线FLV视频的分辨率一般都不会高到哪去，但正因此放到NDS播放却恰到好处。其实DSTWO iPlayer播放FLV的流畅度主要取决于视频本身的码率，一般在线视频网站为了让在带宽较低的环境下依然能流畅播放，其视频的码率都会降低比较低，这类视频在DSTWO iPlayer上播放一般不会有太大问题，但如果是从游戏官方网站下载的宣传影像，厂商为了让用户看到游戏最好的一面，其影像码率一般都会非常高，即使分辨率不高的情况下，用DSTWO iPlayer播放依然会力不从心。因此同学们若要播放FLV，推荐下载土豆、优酷这类视频网站的视频。



▲320×240 214kbps，土豆网日剧《回到原来世界》，播放十分流畅，由于原生分辨率较小，字幕基本可以看清。

▲448×336 208kbps，优酷网动画《夜樱四重奏》，内嵌字幕依然没有问题，偶尔出现拖慢，但基本不影响观看。

▲640×360 286kbps，3DS《时间旅人》原生官方影像，影像严重拖慢，声音也出现不同步。



▲512×288 1200kbps，PSP《幸运星 陵樱学院樱藤祭 携带版》原生官方影像，尽管分辨率不高，但高码率导致影音严重不同步。

**推荐观看方式：降码重压制或直接下载在线视频站的FLV视频。**

## 测试总结

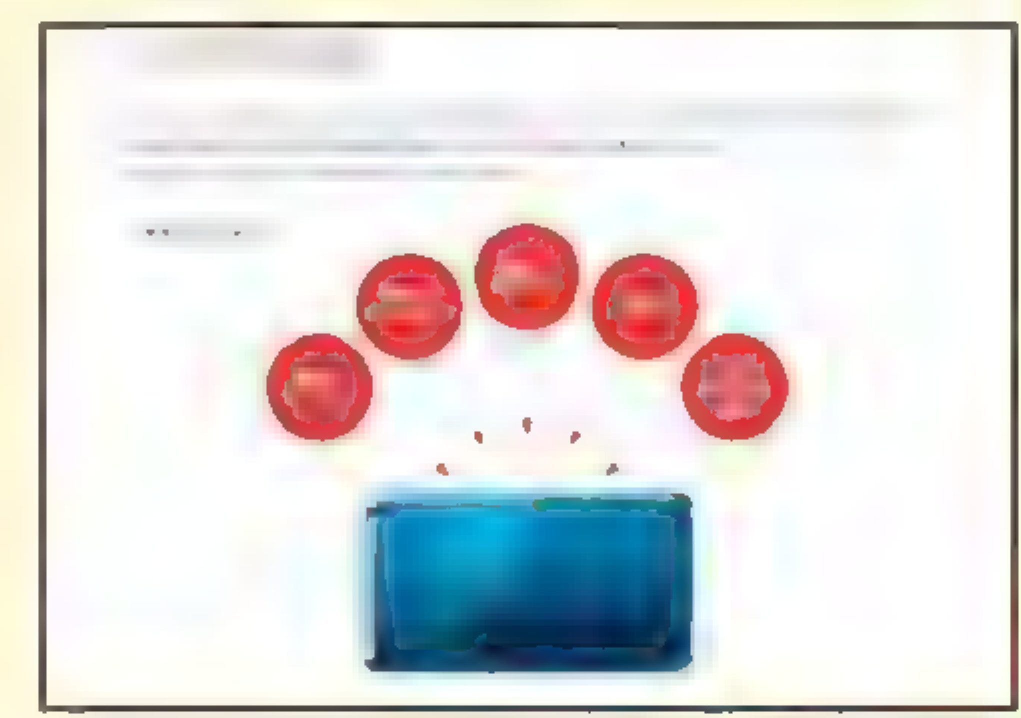
DSTWO iPlayer的总体测试结果可以说是比较满意的，我们没办法解决NDS在硬件上的“先天不足”，针对NDS不高的屏幕分辨率，播放时应尽量选择分辨率较低的视频。毕竟NDS本来就不是PSP那种“便携多媒体娱乐终端”，任天堂打从开始也就没有在NDS上加入任何多媒体播放的功能，如今尽管有着一些缺点，但可以通过游戏烧录卡做到这地步实属难得。DSTWO的各位用户，如今你是否心动呢，赶快安装DSTWO iPlayer到你的TF里面吧。

# 烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

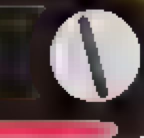
## 3DS烧录卡大战一触即发？多家厂商表示会在第一时间着手开发

任天堂的3DS主机已经定于在2011年的2月26日正式推出，售价为25000日元，折合人民币大概2000元左右。玩家现在比较关心的一定是3DS的烧录卡开发情况，以任天堂的防破解能力来看，无论是国内还是国外，对新主机的破解前景都比较乐观，笔者最近采访了几家烧录卡公司的负责人，无一例外他们都对3DS的烧录卡开发非常有兴趣，这其中就包括了国内几个资历比较老的厂商。不过由于主机尚未发售，他们对于产品的计划还仅限于命名和包装的设计上。很多厂商已经开会并着手布置了新一轮的开发任务，可以透露的一点是因为卡带的最大容量限制，采购内置存储芯片会导致烧录卡的价格过高，所以现在的厂商还都倾向于使用NDS时代烧录卡的设计，利用外置存储来达到读写游戏的目的。另外因为现有烧录卡的技术成熟，现在的很多厂商最开始的打算是先把NDS烧录卡移植到3DS主机上，也就是说这种烧录卡只能在3DS上玩NDS游戏，这种烧录卡从设计和成本上来说都非常好控制，或许在主机发售不久，这样的烧录卡就会上市。现在离主机发售还有不到4个月的时间，让我们拭目以待新的烧录卡大战吧。



▲3DS主机会启动自动升级防止盗版，烧录卡厂商表示要等系统完全破解后才能找出硬件反盗版的办法。

## 烧录卡博物馆



| | |
|---|---|
| 烧录卡名称 | Multi Xchanger |
| 生产厂商 | BUNG（邦谷） |
| 适用主机 | GB/N64 |
| 存储容量 | unknown |

这辑的烧录卡博物馆里我们继续回顾GB主机上的一些烧录卡。这次介绍的烧录卡比较特别，它属于上辑介绍的Multi Game Doctor 2的后续产品，而且算起来说应该还是第四代，但它的实际功能却并不如MGD2那么强大。这款烧录卡的名字叫做Multi Xchanger，又名也称Pro MGD kit，从命名的角度来说并没有继承MGD的数字排序，也算是脱离了MGD系列产品的光环了。Multi Xchanger烧录卡实际上只支持GB和N64两种主机，算是GB末期的产品了。但它的使用非常特别，需要搭配一台PlayStation才行，这种设计方案估计也只有邦谷做得出来，用索尼的主机给任天堂的主机烧录游戏……使用Multi Xchanger时先要把它接在PlayStation的后侧，然后使用配套光盘放入主机中进行读取，接着再用PlayStation的手柄来控制烧录卡的操作，其实就是烧录N64和GB的游戏。可能是后来邦谷觉得单一使用PlayStation烧录游戏会让烧录卡的受众面太小，所以在后来他们又推出一款叫MPXchanger的烧录设备，购买了它的话你就能通过电脑来下载烧录GB和N64游戏了，除此之外它还能保存GB、N64和PS三种主机的游戏存档，也算是间接支持PS主机吧。但是后来这款产品还是招来了杀身之祸，任天堂在香港把邦谷告上了法庭，理由是侵权，这场官司下来邦谷差点尸骨无存，但最后邦谷还是坚强地活了下来，而且原班人马改头换面另立了门户。这对于当年的烧录卡市场来说无疑是一件最为重大的事情，对于国内玩家来说，是喜是忧呢。

▲Multi Xchanger实际上是个单独的烧录设备，它支持邦谷生产的所有烧录卡带。

世博和亚运这段时间，市场整顿和渠道受阻直接或间接地打击了国内的家用机及掌机卖场，让人百般无奈。说到底，建立正规的游戏销售渠道才是解决当前现状的根本之道，但那一天究竟何时才会到来呢。

步入十一月的下旬，随着广州亚运会的开幕，原本不太热闹的卖场因为整顿和运输暂时中断的关系，货源显得特别紧张。掌机主力小P的价格比起月初又有了一次涨幅。时间又过去了一整月，破解的脚步依然停滞不前，萧条的局面依然在维持。传说中的PSP2在笔者快要完稿当天某外媒又泄露出了更多的消息，或许新机的公布和上市还有6.20系统的大面积破解才能给一片死寂的市场注入新的生机吧。

由于货源常常不能得到及时的补充，加之卖场经常出现大规模的巡查和整顿，近半个月内的小P价格均在震荡中上涨，有时还会出现短时间缺货的情形。6.20系统非破解型的黑色报1190元，白色、银色报1275元，彩色系里的黄色和绿色分别报1280元和1285元、紫色报1290元，较受欢迎的红色、蓝色报1310元和1320元，新上市的青瓷蓝报1230元、粉红色报1325元。至于可破解型5.03翻新拼装机搞笑价2130元，请大家选择性忽略。最后提一下最新上市月份的PSP go均采用新型主板，以后的破解可能会遇到新问题。由于该机型在卖场不是太畅销，所以存货较多，所以这一消息暂时对该机型的售价影响不大，黑白两色分别报1240元和1250元。对该机型有意的朋友建议近期出手，免得日后老版渐渐减量的时候造成购买困扰。

对于小P未来的价格走势，笔者看法如下：因为亚运会还要持续一段时间，在该段时间里运输困难和卖场的整顿情形肯定会经常出现，所以在这些因素的影响下价格会维持现有高位一段时间和微量上涨。如果不是太急于购买的朋友可以避开这段时间再行购买。

谈完小P来谈谈任系掌机，行情稳中有降神游行货版iDSi黑白两基础色报1200元，彩色系粉红、冰蓝报1280元。其基础色报价已经低于水货价格。建议有购买需求的玩家朋友优先考虑，毕竟买行货享受售后服务这点是水货比不上的，况且现在还有价格优势。NDSi黑、白两基础色和冰蓝色报1230元，蓝色报1310元、绿色报1270元1310元粉红色报1270元。大屏版NDSi LL由于问津的人少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。

近日来，关于PSP-3000 6.2版和PSP go破解的消息蜂涌而至，网上也适时地公布了PSP go运行620TN自制系统视频，让玩家们对圣诞节破解的消息更有信心了。破解狂潮即将到来，笔者提醒玩家朋友，目前切忌购买破解版的PSP，绝对翻新机。笔者了解到，不少商家已经开始压货，主机价格也开始有要上涨的苗头。目前市场上销售的主机不是所有都可以破解，玩家购买时要注意主机版本需要再6.20以下，否则有可能无法破解的。6.2版的黑色价格已有小幅上涨，报价是1180元，白色和银色报1230元，蓝色、红色、粉色、紫色、青瓷绿和黄色是1250元。据闻此次破解，PSP go也将可以运行ISO游戏，不少玩家犹豫是选择PSP-3000还是PSP go？大家都知道自带内存无论存取还是读取速度都要更快、更稳定，论外观PSP go更加便携，但是如果从玩游戏的手感来讲，PSP-3000则更胜一筹，选一款适合自己的主机就是最好的。目前PSP go报价是1450元，趁在破解前，抄底买个实惠吧！

NDS方面，NDSi同上期相比价格稳定，报价1200元，彩色主机仍由于缺货，价格报1260元。iDSi主机价格稳定，4款颜色都是1230元，操作界面中文、全国联保，对行货情有独钟的朋友快快出手吧！

11月真的是国内电玩下半年的淡季，今年又是特别“杯具”，受世博会和亚运会的影响，海关依然不通畅导致主机和大型配件奇缺，虽然掌机渠道还稍好，不过最近又遇到物价上涨，电玩这种非生活必须的奢侈品就变得更少有人问津了。从消费群体上来看，最近不太了解游戏的新手明显变少，大多都是对电玩游戏有爱的传统玩家了。

还是说说PSP，5.03系统的翻新机大泛滥，市面上基本上是充新或者翻新的了。价格高昂不说，还买不到全新的，明显不是入手的时机。6.20破解的消息已经传了很久，这段时间销量明显提升，毕竟现在价格还算便宜，要是破解了肯定是暴涨，暴涨下不说，紧接着又是春节，每年过节价格肯定是有所提升的。最近批发价又上涨了20左右，并且持续上涨中，所以着急的朋友别考虑了，赶紧入手吧。PSP go批发价才1200多，自带了16G的“索尼原装记忆棒”，我个人是比较推荐这个的，不过考虑到没有光驱，这段时间要靠什么来打发时间，还是让人有些纠结的。黑卡买PSN游戏？这个遇到问题扯皮很麻烦的，除非自己有VISA信用卡，不然还是忍忍吧。

NDS方面，笔者都有点不想说了，依然一个字“惨”，不过神游还算给大家带来了个好消息，iDSL跌价了，批发价单机已经降到了不到900块，算起来还是挺划算的，把经典游戏统统玩一遍混到明年2月就可以搞3DS了。

配件方面没有变化，这个一点都不意外，毕竟没有什么能影响它们的因素。烧录卡继续推荐DSONE和AK2I，兼容性没得说，而且价格也不贵，100块左右就当买张正版卡带嘛。如果用TTI，山寨R4之类的便宜烧录卡，会损失掉很多最新出的大作，那可就得不偿失了。

最近一段时间关于PSP－3000的6.20系统破解的消息又一次不胫而走，对于玩家和商家来说这种“狼来了”的次数多了，已经形成了求真相的客观心态。市面上PSP－3000近来依然是销售形势不太乐观，或者反过来说最近的购买者大都是一些对于年底破解持乐观态度的玩家，虽然价格上依然在全套1400元左右（黑色），但对于玩家实际购买来说如果是6.20系统版本的主机商家在价格上就难以做出妥协，而对于6.20系统版本以上的主机来说价格上还可以有更大的讲价空间。问题的关键就在于现在的批发价上面，以6.20版本为分界线，价格相差有一百元之多，由于商家留有存货以及市场处于淡季等原因，很多商家并没有在价格上对两种版本作出特殊的区分，况且玩家们也早就听够了“狼来了”的废话。考虑到《MHP3》不出意外的话必然会升级主机版本，比较理性的做法依然是在主机上减少预算，将有限的购买资金用来添置中意的游戏软件。16GB的组装记忆棒价格已经滑落到了160元，对于有意更换记忆棒的玩家来说绝对的很理想的价格了。任天堂在这个冬天似乎是要坚持战略防御的态度了，尽管近年的圣诞节任天堂都是毫无疑问的班霸，但是如今软件方面的匮乏实在是难以让玩家对于NDSi产生太多的购买欲望。神游行货的iDSi近期依然维持着主要的市场，商家们对于马里奥纪念版的主机也缺乏进货的热情，除了那些死忠玩家以外已经很少有人关注这次的限定版主机了。烧录卡还是购买NDSi的核心问题，不过近来又有不少商家将TF卡以次充好，建议玩家在购买时直接选择4G或者是容量更大的TF卡，以保证日后免去升级的二次消费。

# 各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

| 城市 | 提供者 | PSP go | PSP-3000（可破解） | PSP-3000（不可破解） | NDSL | NDSi | iDSi | NDSi LL | MSD（16G） | MSD（8G） |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州 | 君慧娱乐 | 1240 | 2130 | 1190 | 840 | 1200 | 1230 | – | 235 | 140 |
| 北京 | 绿洲电玩 | 1350 | – | 1200 | 800 | 1130 | 1250 | 1450 | 170 | 120 |
| 上海 | 新亚电玩 | 1350 | – | 1330 | 950 | 1280 | 1290 | 1450 | 200 | 120 |
| 陕西西安 | 快乐多电玩 | 1450 | – | 1180 | 790 | 1200 | 1230 | – | 180 | 130 |
| 浙江杭州 | 江城博晶电玩 | 1350 | 1800 | 1170 | 750 | 1100 | 1200 | 1360 | 130 | 90 |
| 黑龙江哈尔滨 | 鑫星电玩 | 1300 | – | 1200 | 700 | 1100 | 1190 | 1290 | 160 | 100 |
| 安徽合肥 | 大拇指电玩 | 1280 | – | 1180 | 720 | 1100 | 1210 | 1310 | 155 | 95 |
| 四川成都 | 海豚电玩 | 1350 | 1900 | 1200 | 980 | 1130 | 1180 | 1300 | 120 | 80 |
| 福建厦门 | 快乐多电玩 | 1400 | 1850 | 1250 | 900 | 1260 | 1260 | 1400 | 250 | 150 |
| 江苏苏州 | 哇靠电玩 | 1380 | 2080 | 1220 | 880 | 1180 | 1220 | 1380 | 160 | 95 |

# 硬件短消息

[illegible]

文 就爱360

栏目主持:酷洛洛

## PSP配件套装

| | |
|---|---|
| 品名：PSP Tech Case Kit | |
| 种类：套装 | |
| 出品：Power A | |
| 对应机种：PSP-3000 | |
| 官方价格：39.99美元 | |

别看这款PSP用套装产品的包装不大，却容纳了多个配件。其中包括保护包、耳机、屏幕贴膜、清洁布以及车载充电器等。产品已经通过了索尼官方的认证，品质上完全没有问题，可以放心购买。

## NDS多用电源

| | |
|---|---|
| 品名：USB AC Adapter for DSi and DS Lite | |
| 种类：电源 | |
| 出品：DreamGear | |
| 对应机种：NDSi/NDSL/NDSi LL | |
| 官方价格：14.99美元 | |

如果你是NDS的铁杆玩家，手头有多部NDS主机，那这款多用电源肯定适合你。产品附带了多个充电头，可以为NDSi、NDSL、NDSi LL充电。产品还附带了USB接口，也可以为MP3等数码产品充电。电源能自动适应100 240V的电压，在国内也能正常使用。

## NDSi LL贴膜

| | |
|---|---|
| 品名：Screen film | |
| 种类：贴膜 | |
| 出品：Hori | |
| 对应机种：NDSi LL | |
| 官方价格：750日元 | |

给NDS屏幕贴膜是必须的。但贴膜可是个技术活，自己贴，很少有人能贴得好。将买来的膜贴坏了再撕掉的也大有人在。技术不行的话，那只能求助于JS了帮忙贴了。Hori想玩家之所想，推出了全新的贴膜。除了一如既往的优秀品质外，更采用了新的贴法，让玩家自己也能够轻松地完成贴膜过程。产品采用了三层设计，最下层有防止灰尘的作用。如果贴上后有气泡，也不用担心。产品提供了专业的平板，可以将气泡给刮出来。HORI还特别制作了贴膜操作视频，供玩家学习和研究。想贴完美的膜，其实很简单哦。

## 《二之国》触控笔

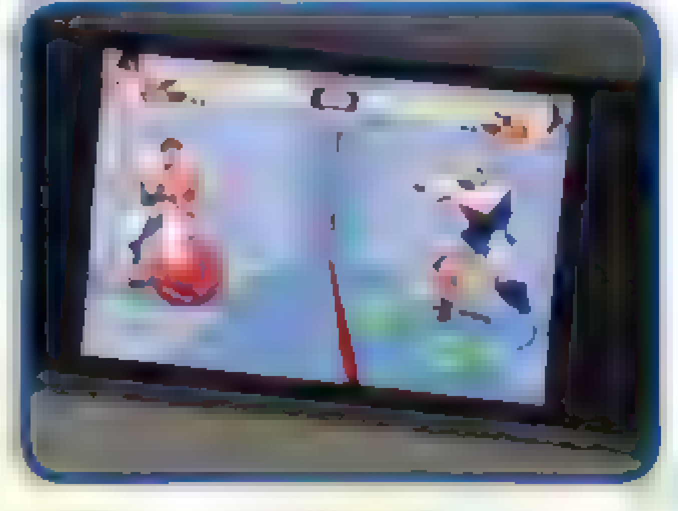
| | |
|---|---|
| 品名：Touch Pen | |
| 种类：触控笔 | |
| 出品：Level-5 | |
| 对应机种：NDS | |
| 官方价格：567日元 | |

NDS上的RPG《二之国》即将于下月初发售。发售之前，先买支触控笔来热热身吧。这款触控笔非常粗大，点击的时候手感很好。触控笔的笔身印有游戏的LOGO，并且还有笔夹，可以将其卡在衣服的上衣口袋上。《二之国》由Level-5以及吉卜力工作室共同开发。Level5就不用多说了，数款DQ都是他们制作的。之余吉卜力工作室，相信大家都十分熟悉他们的动画作品吧，《二之国》绝对是款值得期待的好游戏。那这款售价不到600日元的触控笔自然要先收归囊下了。

## iPhone按键贴膜

| | |
|---|---|
| 品名：タクティルプラス | |
| 种类：贴膜 | |
| 出品：纳所庵 | |
| 对应机种：iPhone | |
| 官方价格：630日元 | |

与上面介绍的NDS用的贴膜不同，这款为iPhone设计的贴膜不是保护屏幕免受伤害，而是用来增强游戏时的手感。iPhone凭借其优秀的机能与庞大的装机量，吸引了众多游戏厂商纷纷为其制作游戏，其中还不乏精品。但对于传统玩家来说，iPhone本身有一点很难以让人接受，那便是手感。iPhone没有物理按键，所有的操作都依靠点击触控屏，手感难免差一大截。这款贴膜便是创意之作。贴膜分为两块，对应方向键和动作键。将贴膜贴到iPhone屏幕上后，会有凸起的部分，这样手指便不是在平面上的按动了，大大增强了手感。贴上本产品后，玩《街头霸王Ⅳ》，手感应该会提高不少。



## NDS卡带收纳箱

| | |
|---|---|
| 品名：Game Locker | |
| 种类：收纳箱 | |
| 出品：CTA | |
| 对应机种：NDS | |
| 官方价格：19.99美元 | |

以前介绍的卡带收纳盒都是单独收藏卡带用的，本次介绍的收纳箱不同，体积更加庞大，可以将多个卡带包装盒一起放进去。收纳箱还带了锁，可以防止卡带丢失，看起来更像一个小型保险柜。

# 游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

## 手办？No，你看的是你的钱包

11月9日，宫泽模型在东京都内举办了“第27回·宫泽模型 秋季商卖繁盛应援展示会”。前来参展的各个厂商都展出了许多日后预定发售的新作。大家也一起来欣赏吧，说不定里面就有你感兴趣的商品呢。

□Konami展出的《武装神姬》模型，大量的可替换部件是亮点。

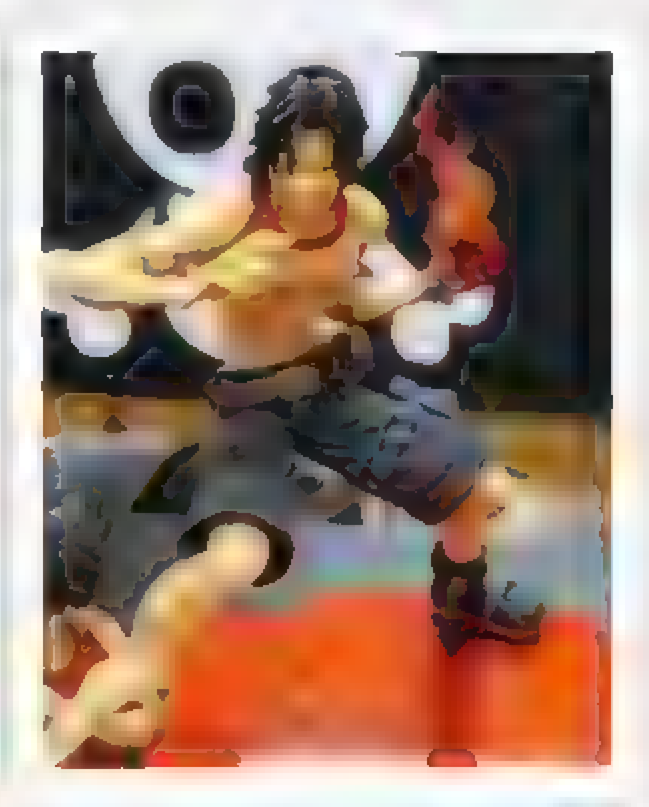
◀现在热播中的动画《我的妹妹哪有这么可爱》中女主角高坂桐乃的Q版。表情栩栩如生。

▶来自《天才麻将少女Saki》剧中原村和的幻想装束。诶，麻将？那是什么？

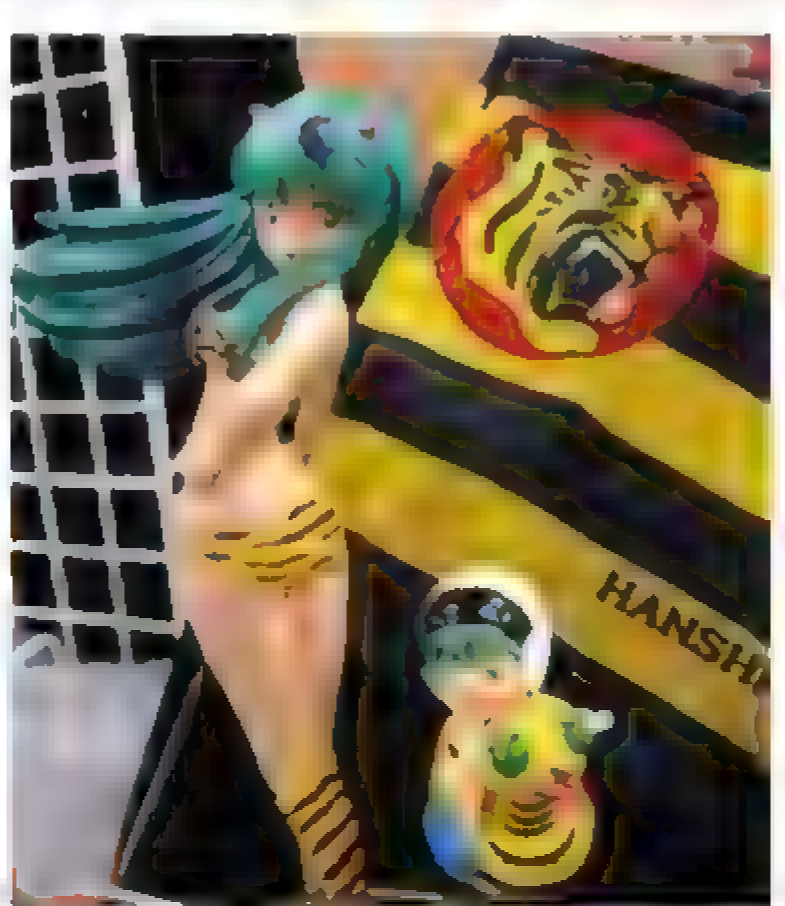
▶来自《Angel Beats!》中的女主角百合。裙子褶皱处理得很不错。

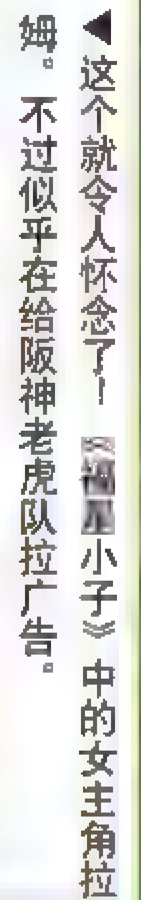
▲来自《Fate/无限剑制》，剧场版风格的远坂凛。飘扬的头发是亮点。

▲虹村亿泰与吉良吉影。两人都是来自《JOJO奇妙的冒险》第四部，身后是其替身“The hand”与“皇后杀手”。



▲路飞与艾斯，没有人不知道他们的出处吧？还原度非常高。

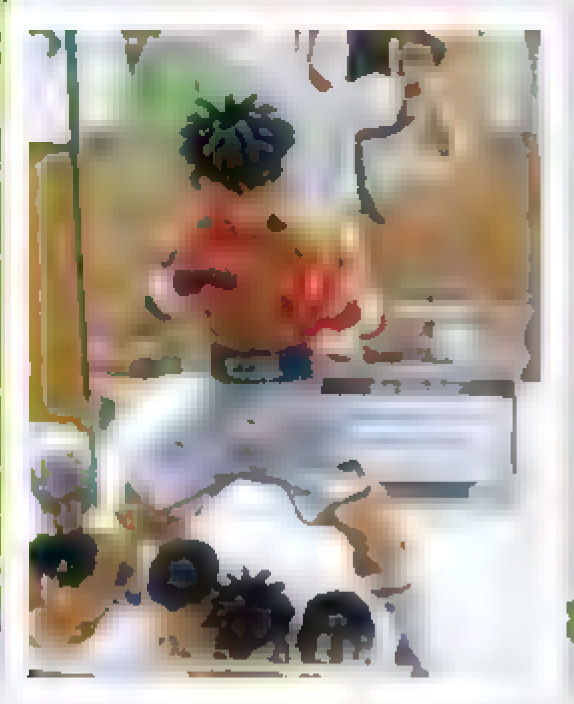




◀这个就令人怀念了！《福星小子》中的女主角拉姆。不过似乎在给阪神老虎队拉广告。

▲《化物语》中的战场原黑仪。长发版与束发版，谁是你的菜？

▲本年度的萌王中野梓！《轻音少女》的手办一直都保持着较高的水准。



◀《第一神拳》的三大主人公幕之内一步、鹰村守与宫田一郎。神态的还原度非常赞。

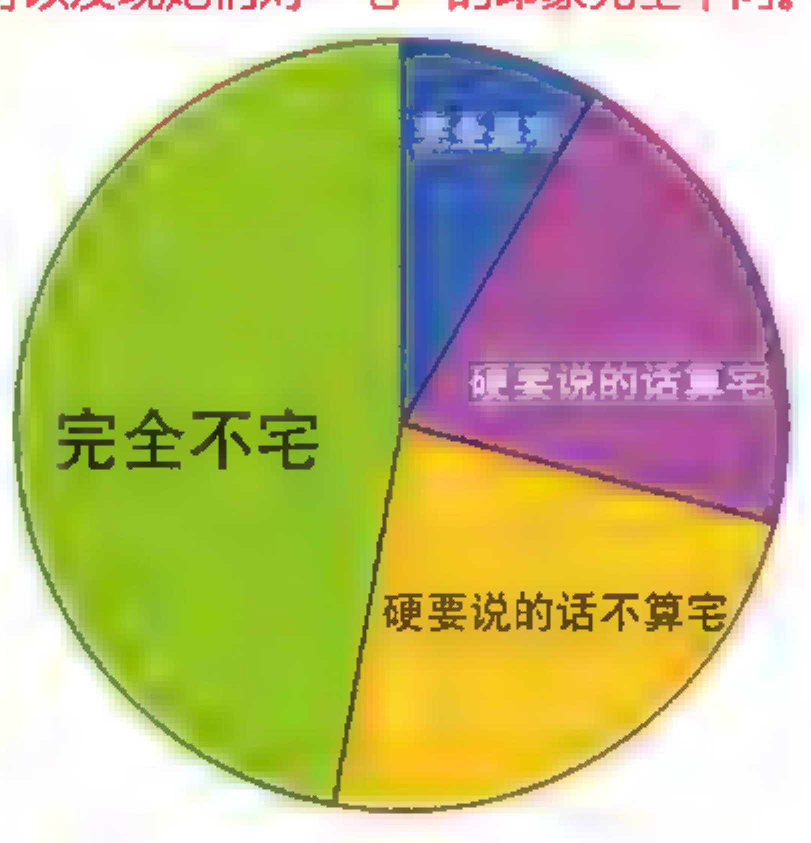
# 三次元女性的"宅"调查

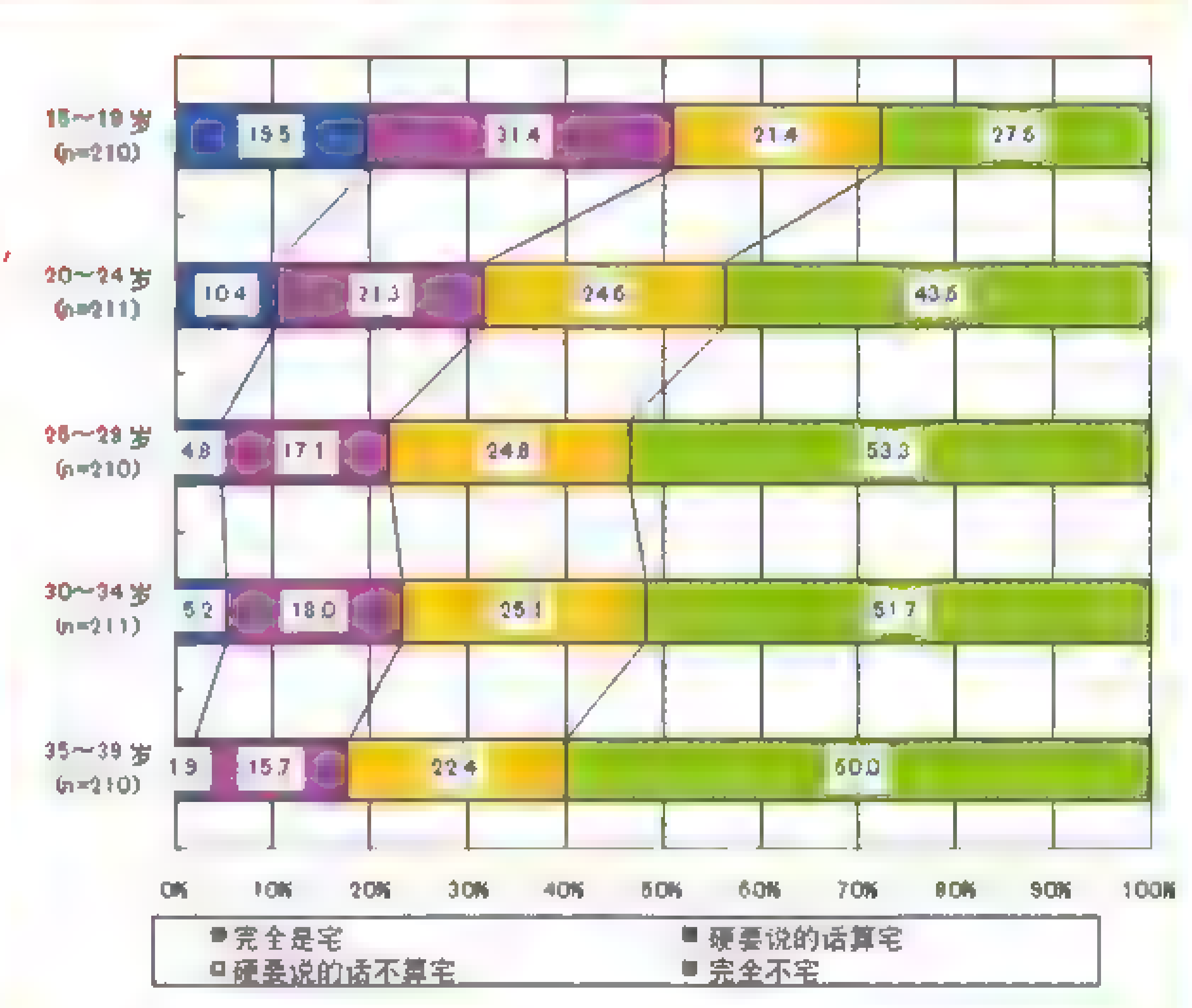
前不久，日本面向15岁~39岁间的女性展开了一次别开生面的调查，主题则是老生常谈的"宅"了。国内提到"宅"不说褒义，起码不是个坏词，包括娱乐圈的不少公众人物都乐得以"宅"自居。而在邻邦日本，这个词大体上就偏向贬义了。由于"宅"常常附带家里蹲、自闭、自我中心等不良属性，因此日本普通民众、尤其是女性对宅均普遍抱着或轻或重的鄙夷态度，更有人总结出"肥、丑、臭、宅"的四字真言——我们在日剧或动画里见到的非主人公宅男大体都这副德行。

这次调查的总人数有1052人，其中15~19岁的210人，20~24岁的211人，25~29岁的210人，30~34岁的211人，35~39岁的210人，最终调查结果如下：

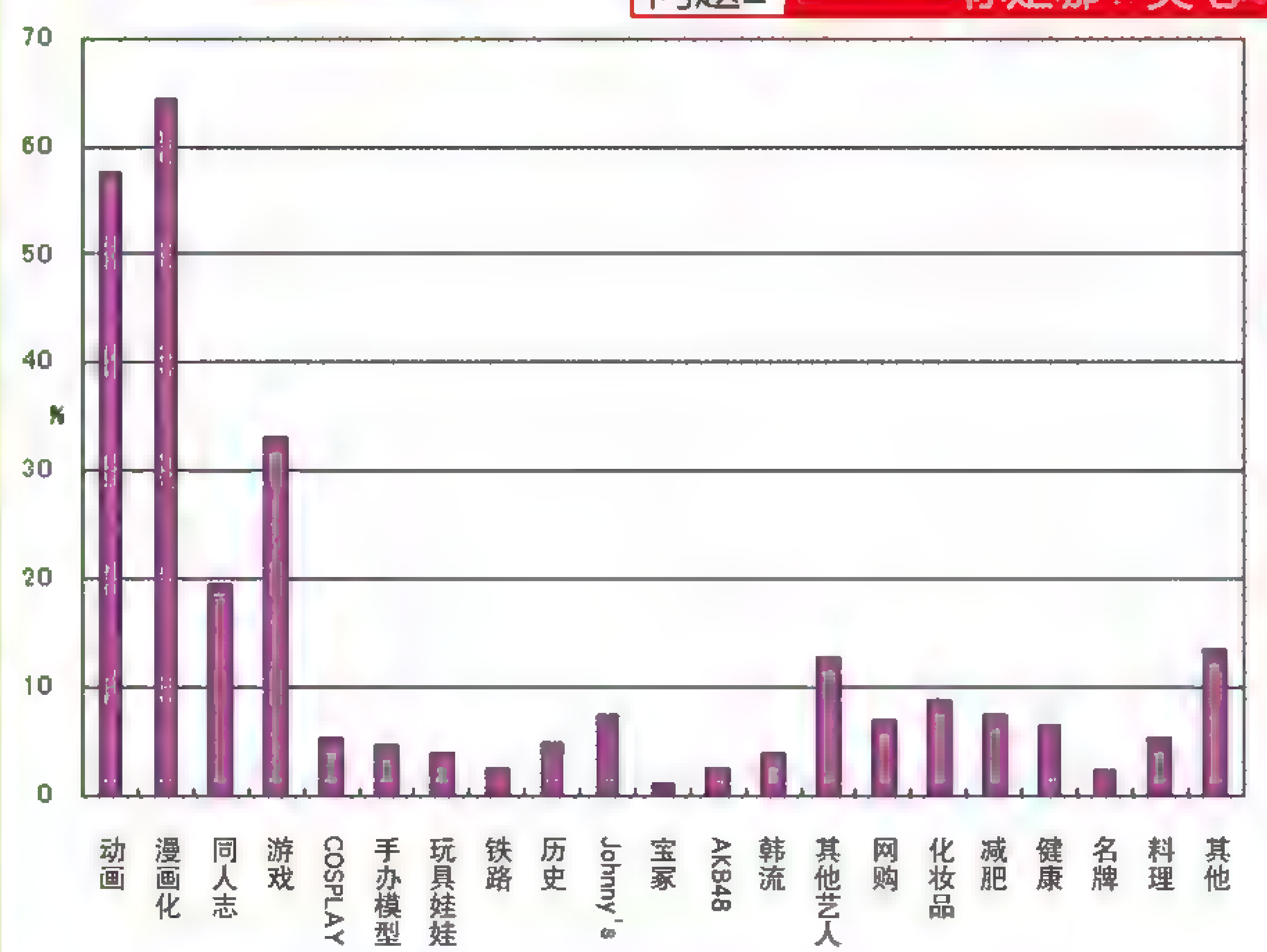
## 问题1　你认为自己是"宅"吗？

·承认自己是宅的占大约30%。
·完全否认自己是宅的约50%。
·十多岁的女性约有一半承认自己是宅。
·比较十多岁的女性和35岁以上的女性，可以发现她们对"宅"的印象完全不同。




## 问题2　你是哪一类宅？

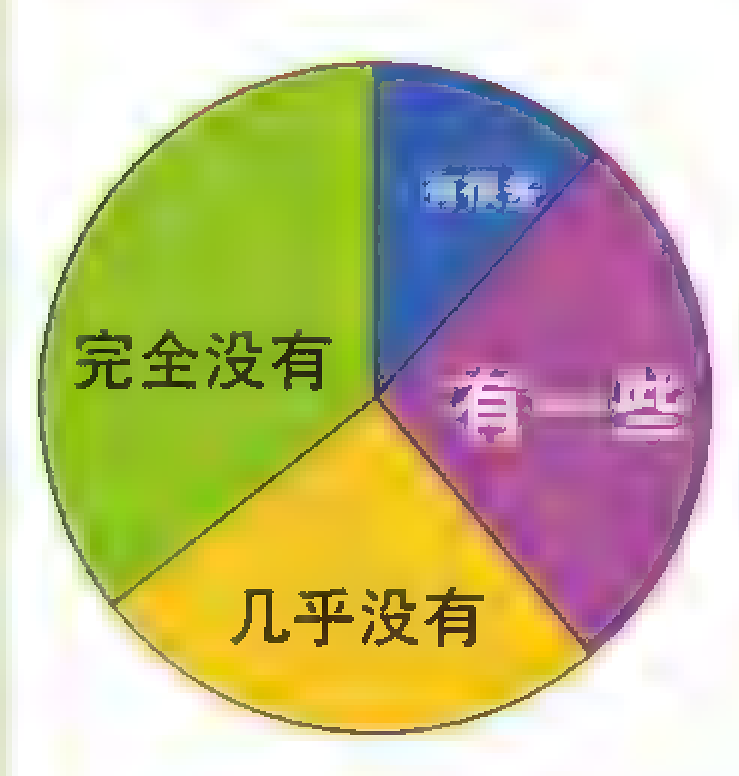


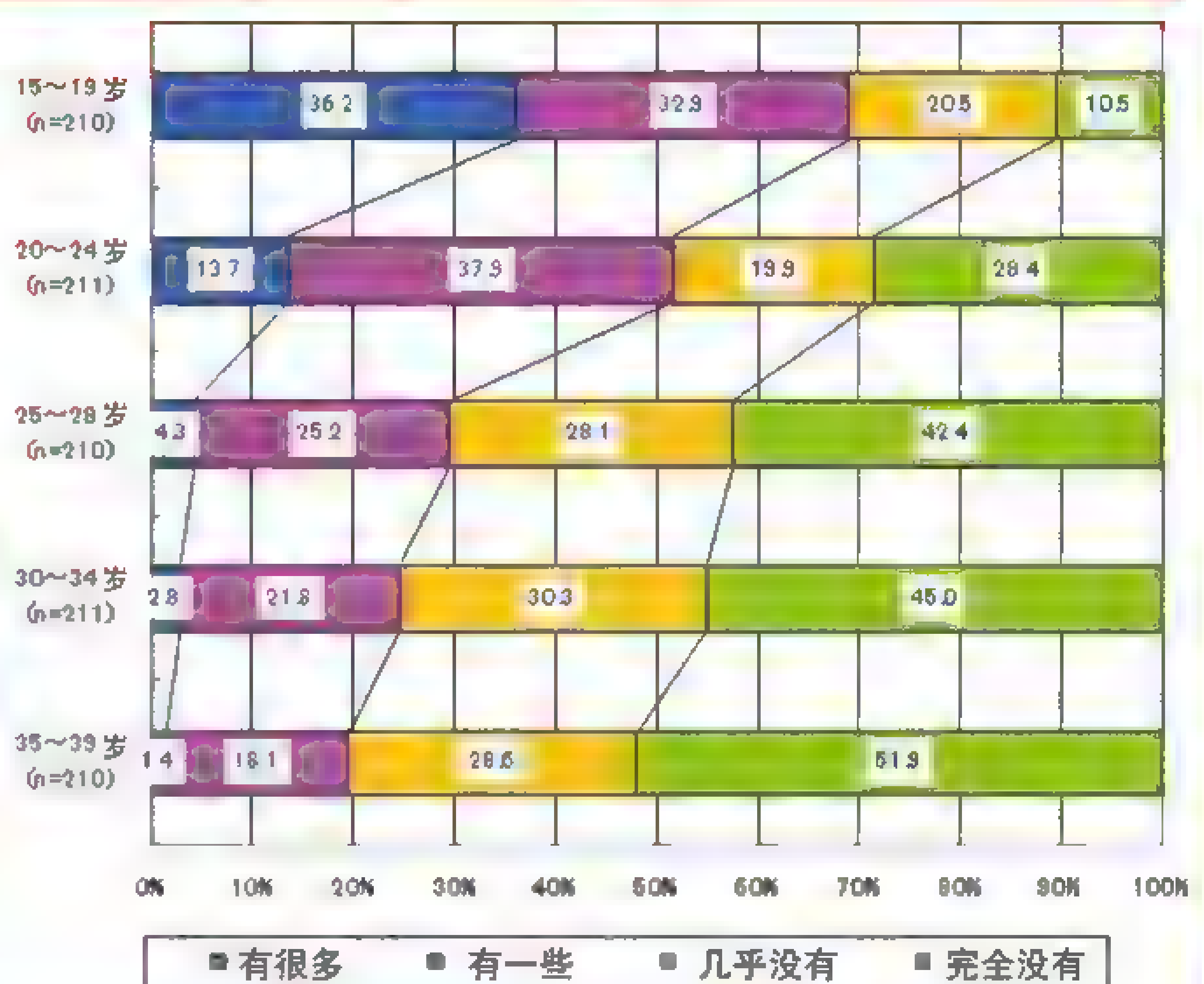

排前三位的分别是「漫画宅」（64.4%）、「动画宅」（57.5%）、「游戏宅」（33.0%），不管任何一个年龄层都没有分别。这三类宅就是我们通常说的ACG了，大家可以注意一下统计表的选项，包括网购、AKB48、减肥都算宅项目。

## 问题3 你身边有宅女吗？

·回答“有很多”、“有一些”的大约占了四成。

·年轻层（很多自称“宅”）的回答大部分都是“肯定有”。



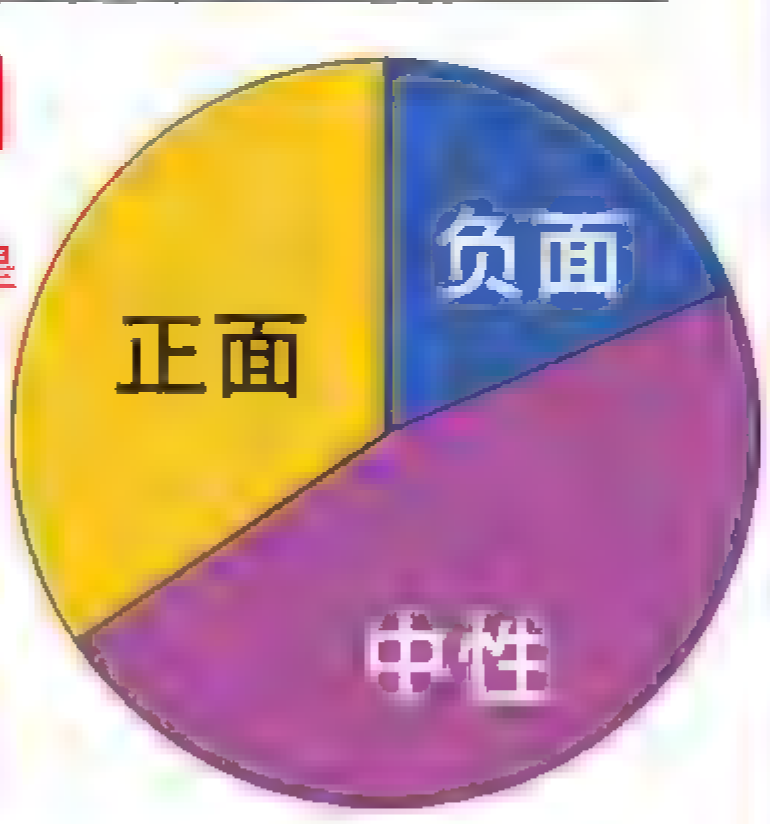

## 问题4 对宅抱着什么印象？

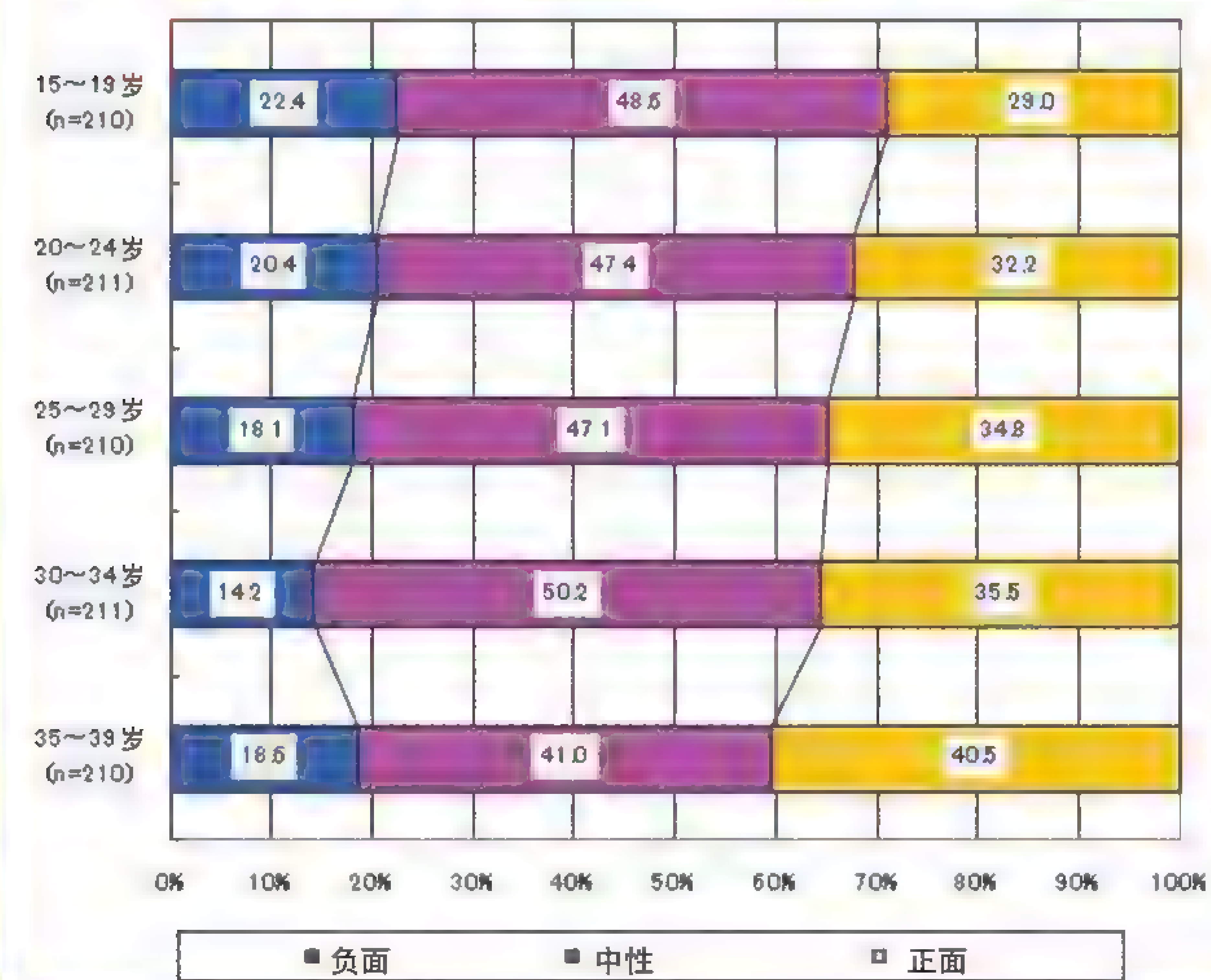
·虽然不少都抱有负面印象，但正面印象的也不少。

·年轻女性抱有正面印象的较多，年龄越大的女性对宅的印象越是负面。

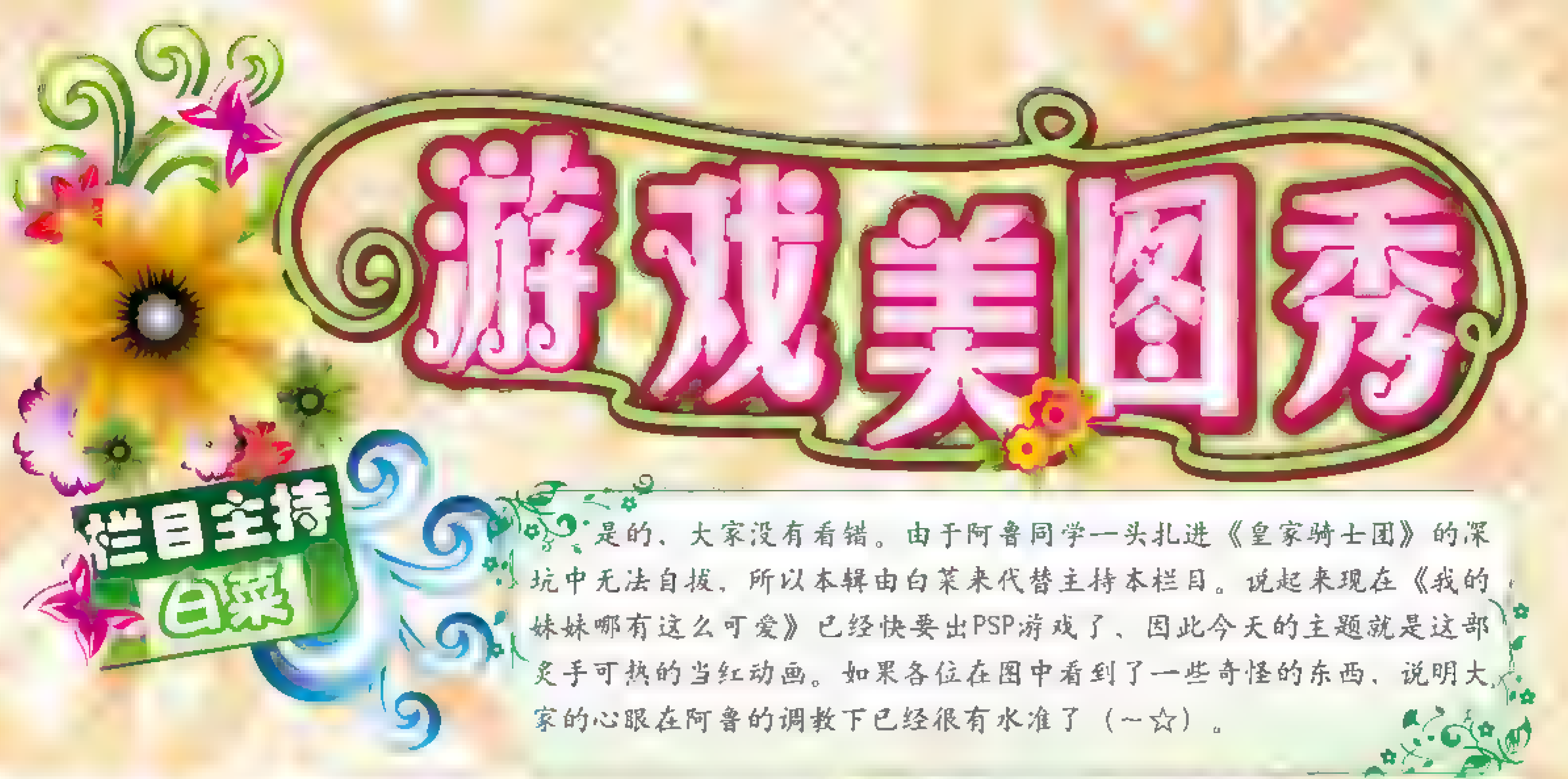
具体说到印象，统计结果中的正面、中性和负面印象大体见右：

| 正面印象 | 中性印象 | 负面印象 |
|---|---|---|
| 着迷于自己的爱好 | 秋叶原 | 阴暗 |
| 对某种东西非常了解 | 喜欢动画 | 恶心 |
| 有专攻 | 喜欢漫画 | 土气 |
| 有自己的世界 | 喜欢游戏 | 可怕 |
| 最近也挺时髦 | 狂热 | 自闭 |




由此看来宅跟妹子并非是完全不可调和的矛盾体，重要的不是你宅不宅，而是你是个怎样的人。刚刚沉痛祭奠完光棍节的各位少年，加油吧。



# 游戏美图秀

栏目主持 白菜

是的，大家没有看错。由于阿鲁同学一头扎进《皇家骑士团》的深坑中无法自拔，所以本辑由白菜来代替主持本栏目。说起来现在《我的妹妹哪有这么可爱》已经快要出PSP游戏了，因此今天的主题就是这部炙手可热的当红动画。如果各位在图中看到了一些奇怪的东西，说明大家的心眼在阿鲁的调教下已经很有水准了（～☆）。

阿鲁：我家土妹子才不会穿这么给力的衣服！

白菜：恭喜阿鲁第一个找到本图最大的亮点。

乌冬：竟然还有黑丝……已经把旁边三位甩翻八条街了。

酷洛洛：楼上的语言看起来很镇定，其实人一直在傻笑。

白菜：咳咳，我来介绍下，这几位从上到下分别是中村悠一、下野纮以及福山润。

胧月：我就知道……

酷洛洛：最后一位呢？

白菜：为了咱们还能混口饭吃，最好不要太深究这个问题……

酷洛洛：乌冬，www。
阿鲁：……你故意的是吧？
白菜：（望天吹口哨。）

# 火纹大陆

栏目主持：苍穹

文 火花天龙剑·MALAS

**本辑火纹大陆的主题依然是经典之作《圣战系谱》，可以说《系谱》和《776》这两部紧密相关的作品让加贺昭三的《火纹》达到了一个巅峰。如果还有玩家对这两款SFC平台的作品不太熟悉的话，不妨赶紧用模拟器回顾补完，因为这两作都已经有了素质很高的汉化版。这里也要感谢火花天龙剑以及曾经的狼组汉化，多亏了他们的辛勤付出才能让更多玩家在没有语言隔阂的情况下品味《火焰之纹章》。**

## 忆《系谱》的悲剧人物之——伊修塔尔

说到《圣战系谱》的悲剧，或许大多数人都会想到的是上半部的狮子王、天马骑士玛妮雅、乔安夫妇以及上半部结束时巴哈拉之役的全灭。为了自己的祖国征战一生的圣骑士辛格尔德，却陷入一连串的政治陷害之中，最终身背不白之冤，以自己的生命为代价，见证了这世间的虚伪和阴谋。而下半部算是给所有憋了一口气的玩家一个发泄的机会，在辛格尔德之子——“光之公子”塞利斯的带领下，圣战士的后裔们组成的解放军推翻了帝国的暴政，粉碎了暗黑教团企图复活暗黑神的阴谋，上演了一部正必胜邪的主旋律大戏。相比正剧和喜剧，还是悲剧更能打动人心，这也是上半部的剧情迄今为止都为人们所津津乐道的原因。不过即便是在人物形象脸谱化情况极其严重的下部，依然有着不少能给人留下深刻印象的悲剧角色，“雷神”伊修塔尔就是其中之一。强大的实力、美丽的容貌、温柔的性格和使用雷神之锤时的飒爽英姿倾倒了一大批男性玩家，而直至战死都不能加入这点，更平添了她的悲剧色彩和玩家的遗憾。

伊修塔尔（Ishtar）之名出自于巴比伦神话中的战争女神和大地母神，Ishtar在西亚的语言中具有“星”的含义，特指近东及中近东地区非常重视的金星。伊修塔尔在这些地区极受崇拜，有着“世界之光”、

“正义的裁判者”、“女神中的女神”、“给予力量的神”等诸多称号。游戏中的伊修塔尔，身为古拉贝尔帝国北多拉基亚王国当主布鲁姆王的长女，有着魔法战士托德直系血统，能够使用十二圣兵器之一的雷神之锤，其实力无可挑剔。她更是古兰贝尔皇子尤里乌斯的恋人，未来皇妃的第一候选。然而有着显赫出身的伊修塔尔的另一面，又不过只是个涉世未深、不谙世事的少女。从小在贵族世家中养尊处优的她，无法了解帝国统治下民众的悲惨现状；深爱着自己的恋人尤里乌斯，却不知对方是暗黑神洛普特乌斯的转世。伊修塔尔是个善良而温柔的女孩，但她受自身所处的贵族阶级局限的一面也表现得非常明显。对于那些被作为祭品的孩子以及失去孩子的父母，她的确是抱着同情之心的，但是她却没有力量为他们争取生存的权利。而当能够威胁到自身阶级利益的势力（塞利斯解放军）出现时，她又不得不为了维护自己统治阶级的利益，站到人民的对立面去。她可以为一两个被烧死的孩子流眼泪，但她不会放走所有被猎捕的孩子或是要求下达停止猎捕孩子的命令，她可以向一对失去了孩子的父母施舍一些粮食，但接着她又会和其他那些帝国贵族一样，享受着他们靠着对人民的剥削和压迫换来的奢华生活。至于在《多拉基亚776》的第四章中曼斯塔城内，尽管她也出于自身的同情心对狩猎孩子的计划提出了反对，但尤里乌斯仅仅靠一句“这里有一个很大的后花园”，便将话题转移开来。她反对捕猎孩子的理由也仅仅只是“他们很可怜”而不是“这样做会招致人民的反抗，不利于我们的统治”的理由。自身美好的愿望与自身的阶级局限相矛盾，铸就了伊修塔尔的悲剧。

赛利斯尽管出身贵族，但至少在《系谱》下部的圣战中，解放军还是代表着人民的利益，属于代表进步的势力。在伊修塔尔的眼里，赛利斯的解放军依然是一个“反乱者”的形象，是与他们为敌、危及他们统治的一股势力，所以她必须要去消灭他们，至于他们的目的是解放人民，为广大人民带来幸福这一点则全然无视，所以伊修塔尔她依然可以把屠杀这些革命者、解放者作为一种乐事而不会感到丝毫内疚。在第十章和皇帝阿尔维斯的对话中，她对那些被抓来的孩子的确实是有同情之心的，但在她的心里，恋人尤里乌斯的脸色和态度是比这些孩子的生命更为重要的。因此只有皇帝阿尔维斯再三命令她放走孩子她才能够去办，换句话说，对于这些被抓的孩子，她除了为之流几滴眼泪之外恐怕也不会再做些什么了。

伊修塔尔疯狂地爱着尤里乌斯，然而尤里乌斯爱伊修塔尔吗？很可惜我得说“不”。已经成为暗黑龙化身的尤里乌斯当然不可能在伊修塔尔身上倾注全部感情，伊修塔尔在他的眼里，恐怕更类似于一个玩物。因此在终章，伊修塔尔为了恋人怀着必死的信念出城迎战解放军时，尤里乌斯那种漠不关心的态度说明了一切。在和妹妹迪妮的战斗对话中，伊修塔尔到最后一刻才开始怀疑自己一直以来坚持的战斗信念，自己一直以来所坚持的对恋人的爱此时也已烟消云散。但是也正因为如此，她短暂而悲剧的一生，才更让人感慨。矛盾铸就悲剧，而悲剧则造就人物的魅力。在《系谱》之外的系列作品中，是很难能看到这样的角色的。

# 如果爱，请深爱

连载三期啦，总算是到了故事的尾声。我们的歆徐同学果然很博爱呀，每个妹子都不放过！我觉得《深爱》这个系列今后可以加入个保护系统，系统会自动识别你这个存档里和其他女性的亲密度，相处的时间要注意，然后让其他女主角黑化！要你们这些脚踏几只船的家伙好看

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

"欢迎来到十羽野高中的体育祭"

爱讲话的校长终于说到了关键，台下的学生们其实早就耐不住性子听下去了，他们已经私下交谈着之后比赛的安排了

"相川，你准备得怎么样了？"本多自信地问到，"当我听说你报名的和我是同一个项目时还真让我吃了一惊呢"

相川看着自己的好友，在得知对方是个体育强人后，自己一直刻苦训练想要超过他。但他也十分明白：仅靠几周的训练要完全超过本多是不太可能的

"一决胜负吧！"相川坚定地说到

看到好友如此回答，本多先是愣了一下，但很快便面露微笑，"呵呵，我接受挑战

站在起跑线上时，相川脑中不断回想着之前训练时的场景，即便是下雨也不曾停止过。他有理由自信，他相信他有和本多颖一决高下的实力。在初赛阶段，他和本多的成绩相差也在几秒之内，只要加把劲应该没有问题的

起跑线上原本应该有八名选手，但现在只有七位在场

"说了不行！"宁宁拦在教室的门口，阻拦着黑上，"你瞒着我偷偷跑去参加初赛了是吧，现在居然还想参加决赛——"

"这……没关系的，我的脚踝已经恢复了。"黑上坚持着

"那为什么还绑着绷带？"宁宁指了指黑上受伤的脚，"其实还在疼吧？

"我……我都已经通过预赛了，正式比赛也一定没……"

宁宁用食指轻轻按住了黑上的嘴，不让他继续说下去，而就在这时，从操场上传来"砰"的一声——比赛的号令枪响了

她稍微放松了些，原本紧张的双肩也舒展开了，宁宁看着黑上，缓缓地说："比起得到比赛的冠军，我更在乎你的安危；如果你因为我而伤害自己，我会很难过的

看到有些哽咽的宁宁，黑上一时不知道该说什么，因为一开始只是想给姊畸一个惊喜，但之后却发生了受伤的意外……虽然硬撑着过了初赛，但自己也明白不可能在决赛中有什么突出的作为。他只有摸了摸宁宁的脑袋，说："抱歉，让你担心了

画面转到长跑比赛中，本多颖和相川宣已经和身后的其他选手拉开了距离，似乎这个比赛就是为这两个人而准备的，围栏外的拉拉队也加大了呼喊声，为自己班的选手助威。

看到离本多的距离只有两三步，相川在心里盘算着："现在离终点大约还有一千米的距离，只

要在距离终点五百米的时候冲刺，按照现在这个体力就可以将本多比下去！”

就在相川暗自得意的时候，他突然感觉到本多的距离和他渐渐拉远了，原先相距只有两个身位的本多，现在差了五步……七步的距离了。相川万万没有想到本多已经进入冲刺阶段了！

“开玩笑吧！”相川在心里惊呼，“还有一千米就冲刺，这……这是高中生能办到的吗？”

本多颖的身影渐渐远去，相川这才如梦初醒，恍然大悟地加速追了上去。虽然和本多的距离拉了回来，可相川清楚地感觉到以这个速度继续冲刺的话，不久自己就会耗尽所有的体力然后倒下去。但如果在这里放慢脚步，又会被前面的本多彻底拉开距离。此时，相川已经是呼吸急促，逐渐出现超负荷的状况了。

但周围的应援队可看不到这点，他们继续在喝彩，在他们看来，胜负很难判断。

终于进入最后的五百米了！相川的脑中已经是一片空白了，他只有一个信念：超过前面的本多颖！现在的他已经感觉不到腿的存在，也感觉不到自己的身体，吸进的空气进到肺中反而像泄了气一样，什么都感觉不到了……

“相川！”

虽然那喊声在拉拉队的呼喊中并不响亮，但凛子的声音确确实实地传入了相川的耳朵……心里。他虽然看不清周围的情况，却看到了凛子她娇小的身躯，挤在人群中，表情焦急地两手撑着围拦大声喊着：“加油啊！”

不知为何，相川的脑海中浮现着早上的情景：凛子特地来到自己的教室为他鼓劲，他似乎看到凛子那可爱得像小猫般的笑容。相川深深地吸了一口气，将其憋在胸口，猛然向前冲去。

眼看就要到终点了，可相川还是差本多三个身位的距离——就在他认为大势已去的时候，发生了一件让他无法想象的事情。

前面的本多放慢了脚步，使自己追了上去，就在他们并肩的时候，相川听到了本多的声音。

“兄弟，别忘记请客哦？”

瞬间，就好像时间静止了一样，相川惊讶地看着本多，只见他嘴角上扬，仍然一幅自信的样子。

“呼——”相川冲过了终点，就在他想找本多问清楚的时候，全场的人像潮水一样涌向了他，相川被同学们高高举了起来。

“相川，你真棒，打破了我们学校多年的记录！”

“你是我们班的英雄！”

比赛就是如此，亚军永远不会被人关注。本多默默地离开，带着一丝寂寞。他回头看了看被抛起的相川，无奈地笑了笑。

“颖……你为什么要放水？”

本多怔了一下，他转头一看，正是爱花。

“那个……爱花你不是有比赛的么？”

女孩指了指自己胸前的“优胜”奖牌，继续问到，“你为什么在最后停下了？”

“啊……有吗？”本多想装傻唬弄过去，但看到爱花一脸认真地看着自己，只好老老实实地交代。

“几周前，”本多回想着说，“一个雨夜，我路过小公园的时候看到那家伙在拼命练习……看到他一次次因为体力透支而摔倒，然后爬起来，接着跑，然后再摔倒……”

“所以……你就决定在今天故意输掉比赛。”

“哪有……”本多稍停了下，“刚才在跑步的时候我一直注意着身后，看到相川那家伙那么玩命地跑，我实在是……”

“所以就一直保持着那个距离，等着让相川追过你，是吧？”爱花按着本多的想法推理着。

本多有些无奈地点了点头。

“嗯……”爱花轻叹了口气，“颖，果然是个温柔的人呢，不论是对我还是对其他人都是……”她有些遗憾，继续说，“但这么一来，就不能和你一起在舞台上拍‘冠军全家福’的照片了……”

“爱花，体育祭还没有结束，我还有另外一个项目呢。”

“咦？”

“百米冲刺啊～”本多再次露出他自信满满的笑容，“这次一定拿到第一给你看！”

# 游戏文化频道

## Game Culture Channel

栏目主持 苍穹

**游戏离不开文化的滋养，没有相关的文化背景，游戏的立意会显得有些荒诞不经；文化同样也离不开游戏的映衬，没有生动的表现手法，文化也未必能被青少年所轻易地接受。在前几辑栏目中我们曾介绍了一些有关日本文化的知识，这次我们就来谈一些和游戏本身有关的内容。在RPG中各种丰富多彩的职业，都是历史文化的缩影，接下来几辑的栏目我们都将围绕这方面的话题展开。**

文 koflover

## RPG职业漫谈——战士

丰富多彩的职业是RPG中的一道亮丽的风景线，独具匠心的职业系统更是RPG的精髓所在。在RPG中职业不仅仅是故事剧情中的角色，也是精巧的游戏模型。想要把文化背景、战术策略和游戏乐趣完美地融入到这个模型中，不但需要丰富的经验，也需要天才的创意。一款优秀的RPG，必然会有各种有趣好玩的职业，而如果连职业系统的设计都漫不经心，纯粹只是照搬和借鉴的话，那么游戏的反响也一定好不到哪去。我们先来谈谈RPG中最为司空见惯的职业——战士。

### 战士的主角相

“战士”这个职业一般在RPG中都是主角所属的职业，尽管各个RPG中主角职业的名称可能不同，比如在《勇者斗恶龙》中就是“勇者”，《最终幻想》的主角虽然没有统一的称呼，但也基本是“战士”的特点。战士似乎能给人带来一种“正统”的感觉，就像2D格斗游戏中，主角一定要有“波动”和“升龙”那样，这才有主角相。2D格斗游戏的主角要有“波动”和“升龙”的原因很好理解，因为这是《街头霸王》所创立的传统，以后的2D格斗游戏尽管有各种变化，但基本上都跳不出这个大框架。而战士职业之所以也适合主角，和《勇者斗恶龙》和《最终幻想》这两大RPG鼻祖也是有很大关系的，正如《街头霸王》系列被其它2D格斗游戏借鉴模仿那样，《勇者斗恶龙》和《最终幻想》也是绝大多数日式RPG的典范，所以主角设定也就这样流传开来了。

另外，战士在冒险团队中扮演的是冲锋陷阵的角色，在战斗中往往会冲在第一线，这和主角的特点也是非常相似的。试想，如果主角是魔法师、射手这类远程攻击职业，在战斗中一边猥琐地躲在队友身后，一边又以主角的身份高呼“同志们冲啊”，感觉就很奇怪了。而且，一般RPG的主角都会作为热血青年的形象

出现，战士这个职业也就再合适不过了。不过在许多欧美RPG游戏中，更强调玩家自己对主角的“扮演”，主角未必要担当团队的精神领袖，也不一定要冲锋陷阵，所以不会总是战士。

## 战士的能力特点

在众多玩家心目中，战士这个职业已经形成了一个固定的概念：近距离战斗，力量突出，以物理攻击为主，能够装备大多数武器和盔甲。在绝大多数的RPG中，战士的确是按照这种概念来设计的，并没有让人感到不妥。近距离战斗，体现出战士身先士卒、冲锋陷阵的战斗风格；力量突出和以物理攻击为主，说明战士注重体术和武技，是标准的“硬汉”；能够装备大多数武器和盔甲，也是说明战士的战斗天性。这一切看似都是理所当然的，不但是游戏和玩家心目中的传统，也正好符合了战士的“主角相”。不过，如果每个游戏的战士都是同一种风格的话，那也就没什么意思了。因此不少作品中的战士也在寻求变化，要么是在玩家可接受的范围内，推翻原有传统，对战士进行全新概念的演绎；要么是在原有传统基础上，进行一些独特的创新设定。

虽然战士只是RPG游戏中的一种职业，应该与法师、射手、盗贼等职业的地位是平等的，但是有鉴于日式RPG一般都有所谓的“主角光环”，所以身为主角的战士和身为配角的战士，也是有很大区别的。比如说《勇者斗恶龙》的主角“勇者”，就是战士的强化版本，不仅在武器装备上被照顾（比如天空系列的装备），而且身兼战士、法师、僧侣三职。这种如此违背平衡性的设定，反倒更突显出主角的个人英雄主义，令人感叹“不愧是勇者啊，实力这么强”。而战士职业和勇者相比就弱了不少，虽然攻击力不相上下，但防御力很弱，又没有咒文，不可能威胁到勇者的地位。当然也有不少RPG游戏也会反其道而行之，比如说《最终幻想》，剧本更为宏大和浪漫，并不是主角一人的独角戏，不但职业上没有优势，而且戏份和形象甚至也不如配角饱满。不过《最终幻想》从7代开始，风格发生了很大的变化，主角从个人英雄变为万众偶像，当然这是题外话了。

## 战士的概念定位

在国内外许多字典的解释中，战士（Warrior、Fighter）这个词包含有两层意思：一是在战斗中表现勇敢，并精通战斗技巧；二是为了荣耀和胜利，在战斗中舍生忘死。按照这个标准的话，战士并没有被规定使用何种方式战斗，无论是舞刀弄剑，还是赤手空拳，亦或使用魔法或弓矢，都属于战士的范畴。但游戏中战士的概念已经深入人心，很难轻易被改变。

战士本身是一个很笼统空泛的概念，在不同文化背景下，战士的具体表现也大不相同。比如在繁荣文明的古罗马，战士就体现为入伍从军的士兵、负责贵族安全防卫的侍卫，以及为取悦观众而厮杀的角斗士等等。而与古罗马同时代的其它欧洲地区，由于文明比较落后，所以战士的形象多是所谓的野蛮人和狂战士，战斗方式和武器装备与古罗马的战士有很大分别。在中世纪欧洲有皈依骑士道的骑士们，与之对应的就是崇尚武士道的日本武士，我们中国自己也有为国捐躯的将领和除暴安良的侠客。与古罗马时代不同的是，他们不是单纯的战斗机器，而是为所谓的信念而战，个人英雄成分更为突出。而到了近代以后，一方面冷兵器逐渐退出历史舞台，另一方面也更强调集团化作战，战士的概念被军人所取代。不过即便如此，战士的那种浪漫依然深入人心，即使在《星球大战》、《高达》这类未来时代题材的作品中，也能见到冷兵器时代战士的影子。

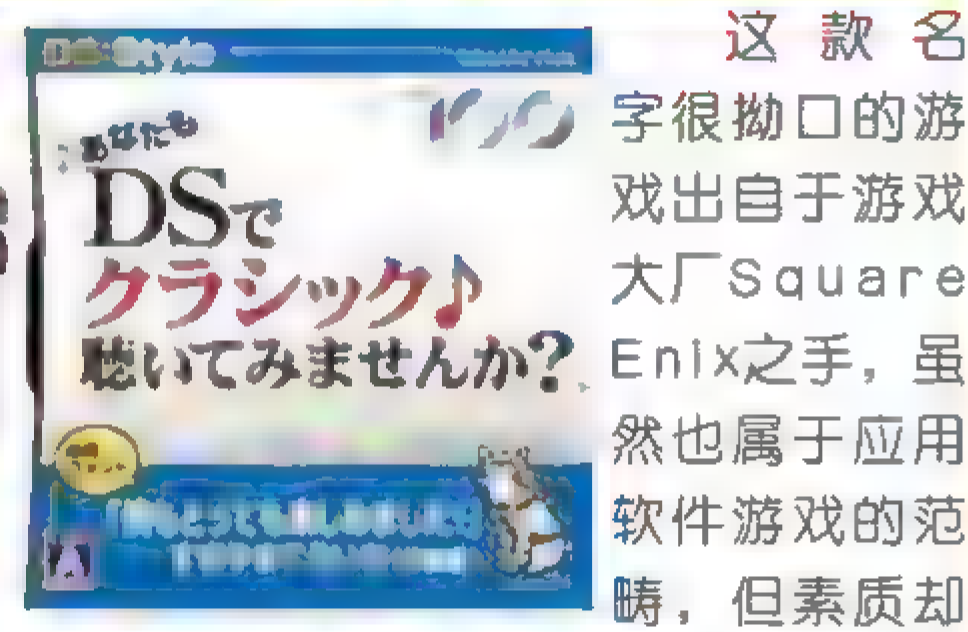
# 游戏边缘地

栏目主持 乌冬
文 koflover

游戏边缘地这个栏目也做了有一段时间了，不知道读者朋友对此有什么意见看法呢？虽然这个栏目中介绍的游戏都未必“好玩”，但却能给我们玩家拓宽眼界和知识面。笔者记得自己小时候玩的“小X王学习机”，就打着“寓教于乐”的旗号，如今这些掌机平台的应用软件游戏，在这方面做得其实相当不错，唯一的遗憾也就是语言障碍了。

## 你也不试试用NDS听古典音乐吗？ あなたもDSでクラシック聴いてみませんか？

### 软件介绍

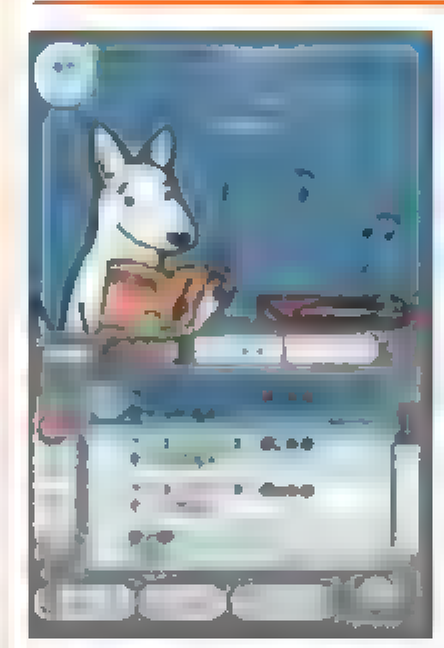



这款名字很拗口的游戏出自于游戏大厂Square Enix之手，虽然也属于应用软件游戏的范畴，但素质却一点都不含糊。游戏的内容是和西方古典音乐有关，玩家不但能在游戏中欣赏到各种名曲的片段，还可以学到许多和音乐本身有关的背景知识。古典音乐其实并不深奥，并不需要像学者那样进行专业研究，或者是拥有高深的音乐知识和乐器演奏技巧，只需要人们在了解一些基本音乐知识的基础上，用心去聆听和品味。《你也不试试用NDS听古典音乐吗？》就如同一款古典音乐“电子攻略书”，内容非常丰富，强烈推荐给喜爱音乐且有一定日语水平的玩家。

### [illegible]

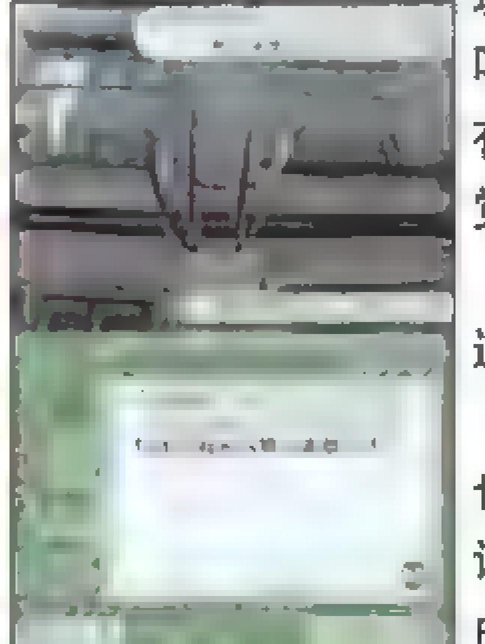
有SE的游戏制作水平做保证，这款游戏的素质当然不用担心。游戏的界面简洁美观，与旋律优美的古典音乐相当搭配；游戏内容也非常丰富，收录音乐多达99首，几乎都是脍炙人口的名家名篇，其中还有一些歌剧的演唱版本；游戏也没有冗繁的菜单选项，进入游戏后就是欣赏音乐的部分，玩家可以在欣赏的过程中再点击相应的选项查看游戏内容。

### 音乐欣赏模式



游戏中有两种欣赏音乐的途径。一是选择主菜单中的“曲目リスト”，根据乐曲的名字来选出想要听的曲子，进入欣赏模式。不过面对用假名书写的曲名，笔者也感到十分陌生，像“カルメン”还可以猜出是比才的《卡门》，但“アルルの女”如果不听旋律的话，就实在不好和比才的另一首杰作《阿莱城姑娘》联系在一起了。

除了在主菜单中欣赏以外，在游戏主界面中也会不断播放不同的曲子，供玩家泛听。如果哪首曲子的旋律玩家听着有感觉的话，就可以点击屏幕中的“この曲、気になる”，进入这首曲子的欣赏模式。

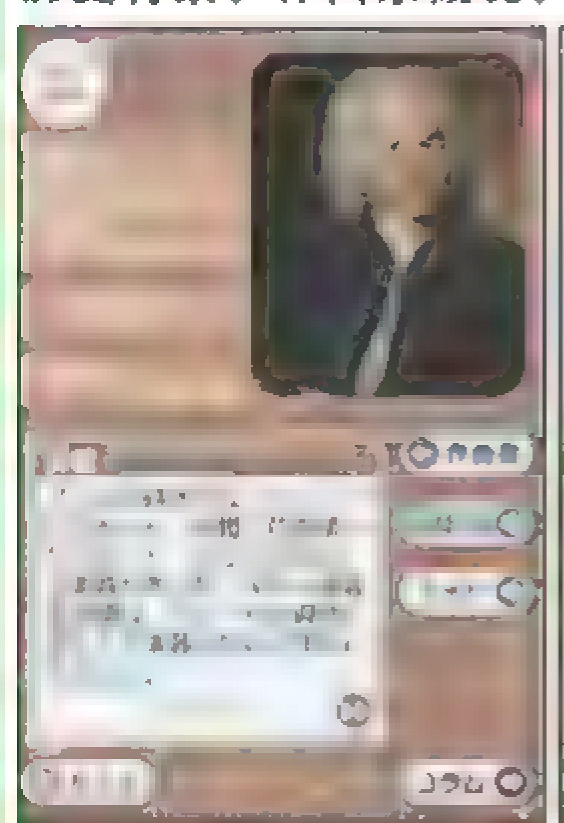


在欣赏音乐模式中，游戏也尽可能地给玩家带来一些知识的讲解。下屏部分是有关该曲目的乐章出处、创作背景、

风格体裁以及其它相关知识等等，上屏则显示和该曲目相关的一些图片，如作曲家的肖像画、相关的照片或油画等等，安排得非常体贴。

### 音乐辞典简介

音乐辞典也是游戏的重要内容，欣赏古典音乐不能仅仅停留在欣赏旋律的层面，还要了解一些相关的知识。游戏的音乐辞典中收录了每首乐曲的历史背景、作曲家概况、收录CD、相关图片、风格体裁等内容，对玩家的快速入门有很大的帮助。如果玩家能看懂日文和音乐专用术语，那就太好啦！



### 能力测试模式

除了音乐欣赏和音乐辞典外，为了增加游戏的互动性，游戏中还收录了可能力测试模式。玩家在这个模式中要回答各种与音乐知识相关的问题，或者听音乐的片段来判断曲名，题目不算难。

## 古典音乐

Classical Music（日文为クラシック）中文译为“古典音乐”，指的是从西方中世纪开始至今、在欧洲主流文化背景下创作的音乐，因其复杂多样的创作技术和所能承载的厚重内涵而有别于通俗音乐和民间音乐。古典音乐是一个独立的流派，艺术手法讲求洗练，追求理性地表达情感，历经岁月考验，久盛不衰。按照不同的历史时期，古典音乐可分为中世纪时期、巴洛克时期、古典时期和浪漫主义时期，彼此之间的风格也有鲜明的区别。

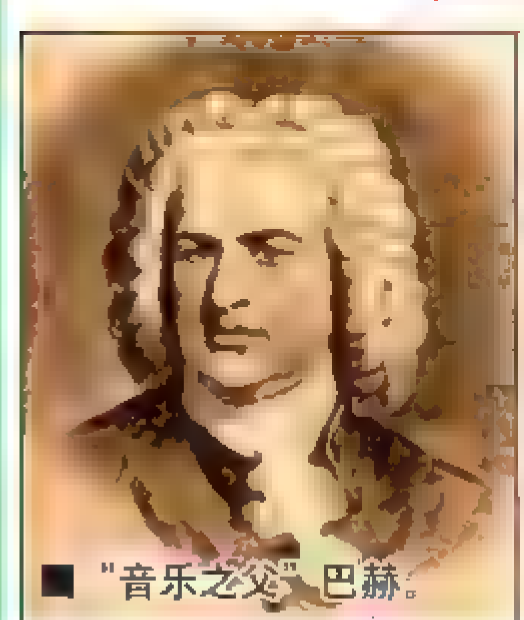
### 中世纪时期

（Medieval Period） 1450年以前

这一时期的音乐主要是罗马天主教会所保存的在教堂中广为演唱的单声部歌曲，分为弥撒和日课两类，具有浓厚的宗教色彩。

### 巴洛克时期

（Baroque） 1600年～1750年


■“音乐之父”巴赫。

巴洛克时期的音乐为古典音乐奠定了基础。大小调音阶系统概念的形成、乐谱中加入小节线、以及文字指示和弦等等，使得音乐创作手法更加灵活多变，不再是单一的教会调式。巴洛克时期最为著名的音乐家是维瓦尔第、巴赫和亨德尔。

### 古典时期

（Classic） 1750年～1820年

古典时期的音乐具有很鲜明的形式感，作曲家以曲式和结构为基本构架，来表达自己的创作灵感。古典时期最著名的音乐家是海顿、莫扎特和贝多芬，因为他们的生活和创作主要都在维也纳，因此维也纳有“音乐之都”的美称，同时它也有“建筑之都”、“文化之都”和“装饰之都”的别称。

### 浪漫主义时期

（Romanticism） 1820年～1900年

浪漫主义时期的音乐更注重对人与自然的情感表达，不再拘泥于固定的曲式，并且更注重民族音乐风格和民间乐器的演奏。这一时期更是有无数优秀的作曲家和乐章被后人广为传颂，如意大利的帕格尼尼和威尔第，德国的舒曼和勃拉姆斯，奥地利的舒伯特和小约翰·施特劳斯，匈牙利的李斯特，波兰的肖邦，法国的乔治·比才，俄国的柴可夫斯基等等。在这款游戏中，我们就能欣赏到他们的名作片段。

# 经典主题乐园

读者们拿到本辑《掌机王SP》时《皇家骑士团 命运之轮》已经发售，个人由于要负责《光辉历史》的攻略，所以《皇骑》只好先放在一边了。不少读者在调查表中建议把经典主题乐园介绍的游戏放到光盘里，其实我们一直都有送的哦，口袋光环的“精彩栏目”文件夹下就有每辑推荐游戏的rom。那么，就进入本次的主题——“骑士”吧！

栏目主持：苍穹

## 好游戏永远不过时

骑士往往象征着勇敢和忠诚，而要说到游戏中的骑士，例子可谓比比皆是，战棋类游戏如《火焰之纹章》、《梦幻模拟战》等作品中有他们的身影，另外还衍生出诸如飞马骑士、飞龙骑士等兵种，个人至今仍记得《梦战2》“大陆最强骑士团”一关中骑兵团冲锋的壮阔场景，以及青龙骑士团长里昂拼死保驾的忠诚，而在动作类作品中也不乏骑士登场，最为经典的则要数Capcom的清版过关游戏《圆桌骑士》。

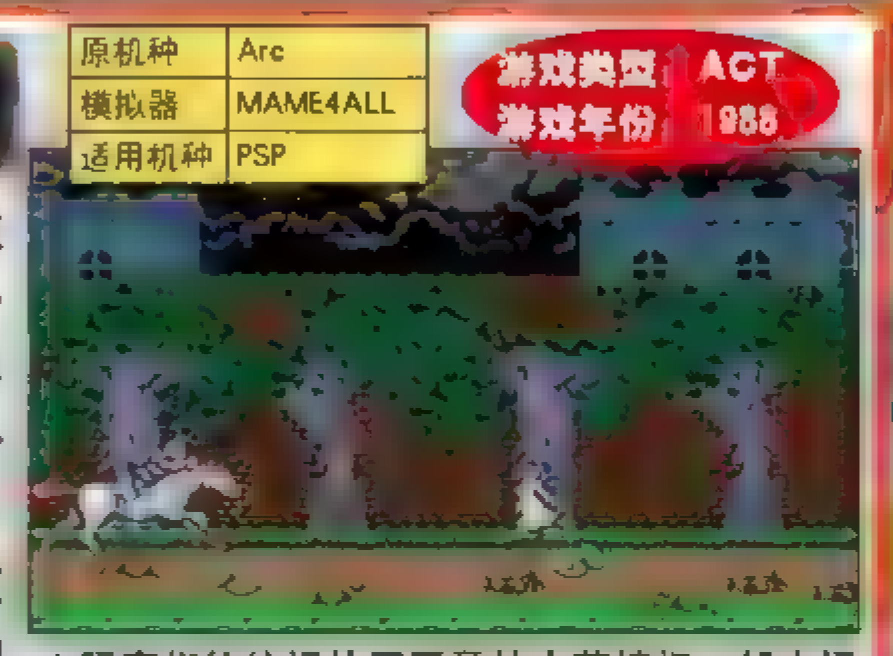
◀假面骑士当然也契合主题，不过这个飞踢的动作我怎么觉得很像某人呢？

## 大魔界村

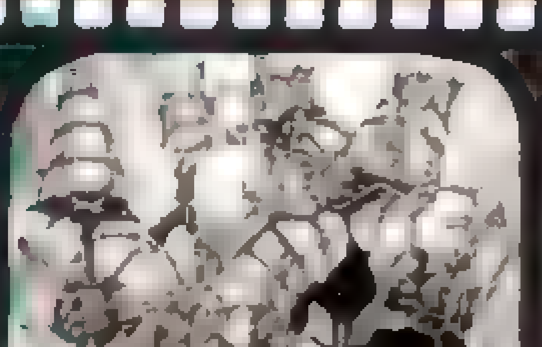
| 原机种 | Arc |
|---|---|
| 模拟器 | MAME4ALL |
| 适用机种 | PSP |

游戏类型：ACT
游戏年份：1988

作为老牌平台类动作游戏，“《魔界村》系列”给无数玩家留下了难以磨灭的回忆，而且大部分还是痛苦的回忆……《大魔界村》作为系列的第二作，剧情设置在前作故事的3年以后，更加邪恶和强大的大魔王在月圆之夜现身，为了拯救公主以及世界，主人公亚瑟再次只身杀向了魔界。


▲玩家们往往记住了亚瑟的大花裤衩，却忘记了这位大叔也是一名骑士。

本作中的操作更加灵活，可以向上、下两个方向进行攻击。道具方面除了新增的飞盘、长剑以外，二周目时还会追加大天使祝福过的最强武器。当主角穿上黄金盔甲后，还可以蓄力使出魔法攻击，每种武器拥有的魔法各不相同，掌握它们的特性才能顺利过关。虽然在系统上有所强化，但本作在难度方面依旧是有增无减。万年不变的抛物线跳跃，不断刷新的妖魔鬼怪，《魔界村》就是这样一款让玩家们痛并快乐着的游戏。

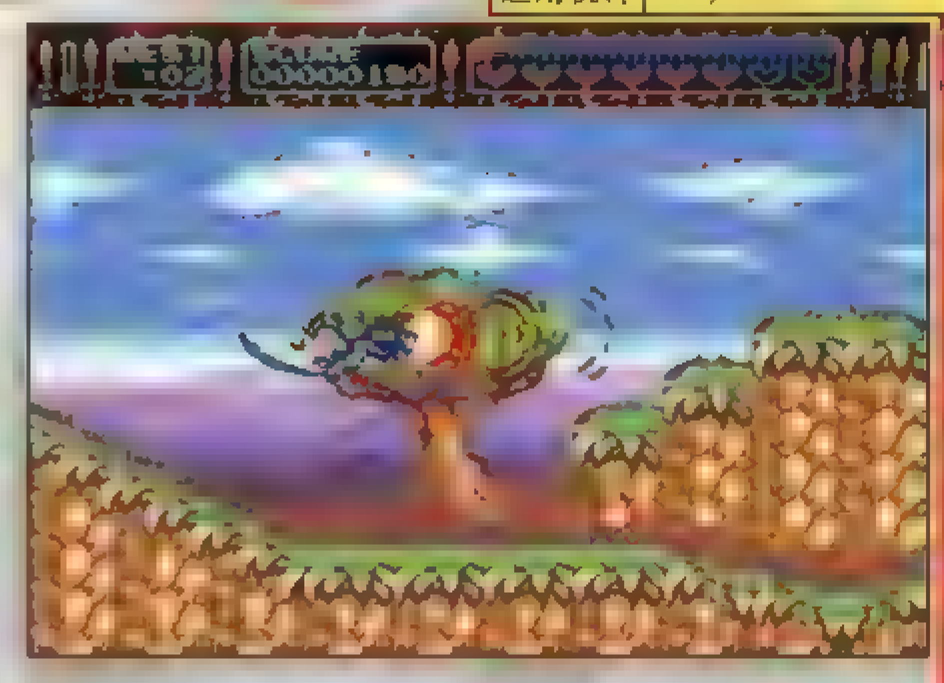


# 火箭骑士

| | |
|---|---|
| 游戏类型 | ACT |
| 游戏年份 | 1993 |

| | |
|---|---|
| 原机种 | MD |
| 模拟器 | PicodriveDs/PicoDrive |
| 适用机种 | NDS/PSP |

Konami公司在平台类动作游戏方面颇有心得，本作则出自制作了MD版《魂斗罗》的中里伸也之手。主角斯帕克斯特（Sparkster）的原形是负鼠，该物种尾巴强而有力的特点在游戏中也体现了出来——主角可以利用尾巴挂在树上滑动。斯帕克斯特背着一套火箭喷射器，在蓄力后他就能像火箭一般急速飞行，触碰墙壁后还可以反向冲刺，这也让游戏极具速度感，丝毫不亚于“《索尼克》系列”。本作的元素非常丰富，空中、陆地、水下的关卡一应俱全，不少场景直接就是横版的飞行关卡，再次体现了火箭喷射器的强大。最后值得一提的是MD平台上续作的素质更加出色，不过游戏名字直接用的是《Sparkster》，而“Rocket Knight Adventures”则变成了副标题。



▲如火箭一般飞行的斯帕克斯特，“火箭骑士”也因此而得名。

# 资讯骑士2

| | |
|---|---|
| 原机种 | SFC |
| 模拟器 | SnemulDs, snes9xTYL |
| 适用机种 | NDS/PSP |

| | |
|---|---|
| 游戏类型 | RPG |
| 游戏年份 | 1994 |

▲由于有玩家们熟悉的大河原邦男参与，本作的机体表现非常出色。

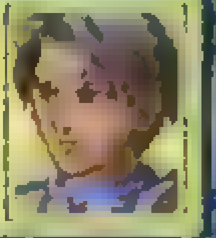
游戏的时代背景设定在公元2350年后，人类以地球为中心移民到了周边多个星球，然而各个星球相继宣布独立掀起了壮阔的宇宙战争，故事的主角们则是以宇宙战舰为基地的佣兵团。2代的故事紧接在初代4年以后，而系统方面大体延续自前作。战舰作为根据地，其上的各个设施都有着不同的作用。战斗分为人类战和机甲战，机甲除了能装备不同的武器外，还可以选择搭载防御力场等等，通过得到的部件也可以对机体进行强化改造。实际战斗时还将根据敌我距离分为格斗和射击两种进攻模式，因此玩家需要根据战况及时地调整装备。2代中除了主战的3人小队外，还引入了援护小队，能够利用后排的援护射击对敌人造成伤害。本作甚至推出过同名小说，有兴趣的玩家不妨赶紧尝试一下吧！

# 皇家骑士团外传

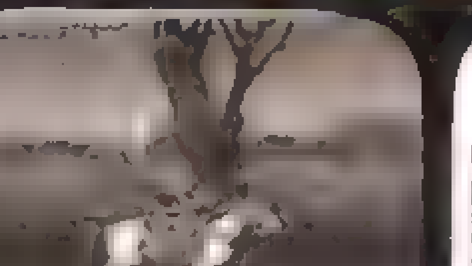
| | |
|---|---|
| 原机种 | GBA |
| 模拟器 | gpSP |
| 适用机种 | PSP |

| | |
|---|---|
| 游戏类型 | S・RPG |
| 游戏年份 | 2001 |

由《皇骑》引出的主题自然要用《皇骑》收尾，以“罗迪斯的骑士”为副标题的本作是松野泰己离开后的作品。游戏最大变动是废弃了系列传统的回合制，改为敌我交替行动的形式。在保留了职业、地形高低差等系统的前提下，还引入了天气、时间的变化，影响人物能力的精神槽等要素。由于不存在体积概念，龙族以及魔兽等职业得以大放异彩，丰富多彩的勋章也是本作的特色所在。为了迎合掌机平台，游戏中还设置了通信探索、对战以及交换模式，让乐趣成倍增长。本作分为A、B两条路线，共计五种结局，剧情方面与系列巅峰的2代关系紧密，虽然仍无法企及后者的高度，但制作方勇于改进的做法还是得到了一定的认可。



▲由于本作的中文版是由D商汉化的，翻译质量较差，这里还是推荐日文版吧。



# iPhone进行时

朋友一直想买港版iPhone 4，苦于香港官网一直处于无货状态。不过前些天伊娃无意中点开香港官网时发现有货了，于是立马通知朋友赶紧订购。朋友兴奋得第一时间赶往家中电脑旁，却发现又一次全部卖空，从上架到售罄居然只用了1个小时不到的时间。

## 情报速递

### 史诗巨作《无尽之刃》放出更多细节

之前让大家无比震撼的采用虚幻引擎3技术制作的《利剑计划》最近放出了更多的图片及一段精彩预告片（本辑《口袋光环》收录），且Epic正式将其更名为《无尽之刃》（《Infinity Blade》）。这几张截图从画面细节上看，甚至不输于PS3及X360的画面，而预告片中展示的游戏实际影像丝毫没有缩水，且帧数充足。本作将结合多种RPG要素，玩家需要不断地打倒敌人赚钱以打造自己个性化的各种强力装备。游戏采用简捷的触屏手势控制方式，非常爽快。游戏将于今年圣诞期间发售，让我们一起期待吧！

■游戏的实际画面

### 苹果封杀全球白色iPhone 4换壳私人业务

由于苹果的生产工艺出现问题，以至于让全球白色果粉望眼欲穿。有的人一直在等，一直在忍；而有的人忍不住了，买了黑色；更有人向民间的少数换壳达人求救，直接将白色的iPhone 4入手，这就是传说中的换壳机。机器本身是原生出厂为普通黑色版的机器，只是通过私人换壳业务让它披上了雪白美丽的外衣而已。不过这白色的机壳可是原厂流出的呢，至于具体途径就不得而知了，但目前可以肯定的是，这是一件利润非常丰厚的生意，一名17岁的少年6个月就靠其娴熟的换壳手艺赚到了13万美元！尽管收到了苹果的警告信，但这位英勇的少年在面对或有牢狱之灾的风险时却相当淡定，不仅注册了自己换壳业务的网站，还打出了“White iPhone 4 Now”的高调口号，甚至连律师都请好了，势要和苹果玩到底！除此之外，eBay上众多的同行也都在苹果的压力之下，无奈将自己的商品纷纷撤架，理由是此类商品属仿制，严重侵犯了商标持有人的权利。

▶由于iPhone 4的前面板和Retina显示屏的一体化设计，导致换壳必换屏，因此价格十分昂贵。

# 畅游App Store

## Game 游戏 狂野赛车

**Reckless Racing**
■EA Games■RAC■39.3MB■0.99美元

《狂野赛车》是由EA Sports推出的一款另类的赛车游戏，它采用了俯视视角来展现赛道和赛车，让玩家体验到在各种不同路面上驾车狂奔的刺激感。操作方面，游戏提供了虚拟按键、重力加速和虚拟方向盘这三大类共五种不同类型的操作方式，操作手感各不相同，玩家可以逐一尝试再选择自己顺手的操作方式。而游戏时各种过弯漂移和刹车打滑的声音十分具有临场感。游戏中的赛道丰富多彩，包括普通公路、沥青路和土石路等路况恶劣的道路，而途中的道路积水、淤泥、凹陷坑地、水塘甚至是落崖，都会成为争夺第一的障碍。游戏的单人模式里有Dirt Rally、Hot Lap和Delivery三个不同的比赛模式，玩家可以选择六名驾驶着不同性能车辆的人物，最终完成金银铜三个等级的挑战。

光环视频收录

## Game 游戏 寻宝人 黄金之梦

**Treasure Seekers: Visions of Gold**
■G5 Entertainment■AVG■112MB■2.99美元

本作是一款解谜冒险游戏，游戏的画面高清逼真，触摸操作简单便捷，玩家需要帮助主角内莉从荒废的老宅开始冒险，最终前往深海寻找海盗祖母藏在那里的宝藏。游戏时点击目标物会出现一个提示框，玩家需要在游戏提供的环境中，找到需要的物品，比如帽子、衣服等，找到后拖到圆框里才算完成任务。游戏的画面支持随意缩放，玩家可以利用此功能放大角落里的盒子、箱子等进行更加细致的观察和搜寻，记住这些物品的位置便能顺利完成任务。游戏非常考验玩家的观察力和耐心，当级别越高时，场景环境就会愈加复杂，有时有些物品找起来非常不容易，不过游戏提供了提示系统，点击画面右下角的按钮系统便会提示一次物品的位置，这样也就不难解决难题了，不过想要再次使用的话需要等提示槽蓄满才行。

## Software 软件 全国公交线路/列车时刻查询系统

**全国公交线路/列车时刻查询系统**
■XINNONG WANG■5.3MB/4.4MB■0.99美元

这是两款由国内开发人特别为国人制作的全国公交和列车的实用性极强的查询软件，不仅输入方式灵活、快捷方便，而且查询结果信息非常丰富。在全国公交线路查询系统中，用户可以按照线路名称/站名/站站查询（支持直达查询及一次换乘查询）三种方式进行查询，站名输入支持汉字、全拼和简拼三种输入方式。而全国列车时刻查询系统支持站站实时票价和余票的查询功能，更重要的是支持站站查询结果的排序功能以及列车类型的过滤功能，用户可以按照车次/站名/站站查询（支持二次换乘查询）三种方式进行查询，并自动记录查询历史。软件均内置了北京市的最新离线数据，亦支持联网在线进行数据的更新或下载其他全国四百多个城市的数据。另外，两款软件都提供了免费版，不过免费版不包含站站查询的功能哦！

光环视频收录

## GBA SP归来

由于实在是太无聊了，便大着胆子从老爸的抽屉里拿回了初一时他没收我的GBA SP，顺便看看我那盘“50 in 1”卡带里的记录，只有《恶魔城 晓月圆舞曲》幸存，别的例如《红宝石》、《绿宝石》、《牧场物语》、《星之卡比》、《光明之魂2》、《七龙珠大冒险》之类的存档全没了……不过试玩了一下“50 in 1”里的《口袋妖怪 叶绿》，居然还能存档，所以……我想问一下，怎样分辨GBA卡带是不是晶片记忆的？

东莞 绝世+坏蛋

**胧月：**掰开了看。

**阿鲁：**拆开了看。

**马修：**戴上透视眼镜看——以上全是玩笑，正经回答下吧，你的这盘“50 in 1”是盗版无疑，而芯片记忆的一大特点就是不丢存档，所以这位同学也别指望有芯片记忆了。

**乌冬：**我很好奇这“50 in 1”里有多少重复的……

## 幸福玩家

学校中玩NDS的人比PSP的多，有NDS的人是很幸福的——《马里奥赛车DS》8人联机时何等的效率呀！还有，把143辑《掌机王SP》给同学看，却被老师连回函表同时收了，没能寄出好痛苦。

扬州 ムーコ

**酷洛洛：**让在下想起大学时宿舍8个人两组联机《MHP》的时光，不过估计《MHP3》发售后编辑部也是差不多的光景吧。而相比《掌机王SP》被收，我更在意你们学校那么多NDS大户，为何没被老师收缴（腹黑中）。

**苍穹：**大学时隔壁某宿舍有3台PSP，但他们却几乎不联机，可见喜爱麻将游戏却“三缺一”时是何等凄凉。

 只言片语 乌冬的《日本印象》文虽不长但写得很好，和我心中产生了共鸣。（苏州 朱承浩）

**皇家骑士团 命运之轮 4人**

阿鲁：冲着名气来尝试的小编很多，看着他们一个个灰头土脸地丢机器，我开心死了。

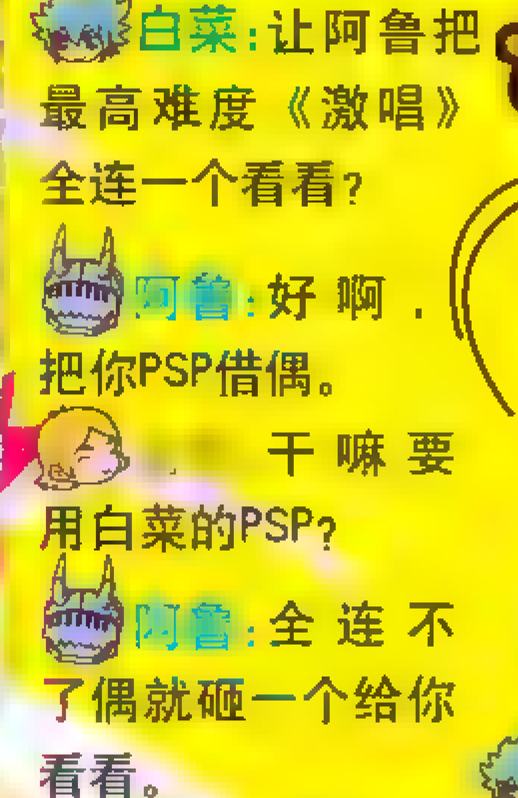
**使命召唤·黑暗行动 [illegible]人**

伊娃：玩了半个小时我还不知道怎么蹲下。

## 砸小P

刚把《初音》通了，看了阿鲁的全连，试了一下，还真的不是开玩笑的……《激唱》差点没逼我把小P砸了……

福建 幕后人



白菜：让阿鲁把最高难度《激唱》全连一个看看？

阿鲁：好啊，把你PSP借偶。

[illegible]：干嘛要用白菜的PSP？

阿鲁：全连不了偶就砸一个给你看看。

白菜：……

## 小编是如何说服父母从事这项工作的?

与大多数学生玩家一样，也是在父母的严格管制下偷玩的游戏，没少挨过骂。从事编辑工作的时候也是入职后才通知的二老，出乎意料的是他们并没有反对，只是在电话里千叮万嘱要注意饮食和作息。其实自打毕业以后，我所做的所有决定父母都没有阻拦，因为是该放手让我自由翱翔了。

从小就喜欢打游戏。说到家里的态度，那当然是没少吃过苦果子。不过自到高中毕业之后开始学习日语以来，打游戏看动画就堂而皇之成为了课外复习的部分（当然效果确实拔群，笑）。以此为契机，每当父母看到我日语测试的分数后，对于我涉足ACG的态度也逐渐软化下来，最终发展到允许我霸占客厅玩家用机和看DVD动画了。所以当我决定从事这行的时候，没有遇到任何阻力。我从父母的眼中仅仅看到了理解与支持。嘛，事情就是这样一步一步水到渠成的，所以对于反对自己爱好的人，只要用事实让他们改观就可以了。

话说我来编辑部家人没怎么劝阻，反而是一帮亲戚把送我到了编辑部，那阵势把众编吓了一跳。

早前以为编辑部坐落在兰州，父亲很反对，母亲劝阻未果后勉强同意。此后一段时间家里一直处于冷战状态，有一天得知其实是[illegible]

其实还真没有什么可歌可泣的故事，因为从小就喜欢玩游戏，家人们也从过去的反对变成理解。说的老土一点，最了解自己的还是父母啊。

父母劝了我两个小时——劝的内容都忘了，总之是我平生第一次如此长时间、一句没顶嘴地听了父母的教诲，并间杂着"嗯"、"啊"一类的回答，最后父母问我："还去不？"本人回答："去……"然后父母不再劝，第二天帮我筹备出远门的各种事宜。

之前在小编寄语中也有提过，由于母亲的职业是教师，她对电子游戏这项产业极度排斥。比起口头上的"说服"，个人更倾向于用"行动"表明态度。从下决心做游戏编辑到真正收到试用通知，其间受到的最大压力便是来自于家庭。但当母亲看到我的文字确实地印在书上，她对于此事的态度也渐渐缓和了下来。

由于从小受某家庭因素的影响，自从小学5年级以后，父母就对我接触ACG文化没有任何阻拦了，也许这正是我最终从事这个工作的主要原因。到编辑部工作是我高中时期的梦想，大学毕业后，就一直宅在家当自由撰稿人，自己的打算父母也知道，他们都非常支持我，反倒是一些亲戚在怀疑我工作的性质，不过当我把一笔笔稿费摆在他们面前时，自然也就无法反驳了。总体来说还是比较顺利的，当然这多亏了有开明的父母、支持我的朋友以及聪明的我。（伊娃：谁来把这个自恋的家伙拖到小黑屋去。）

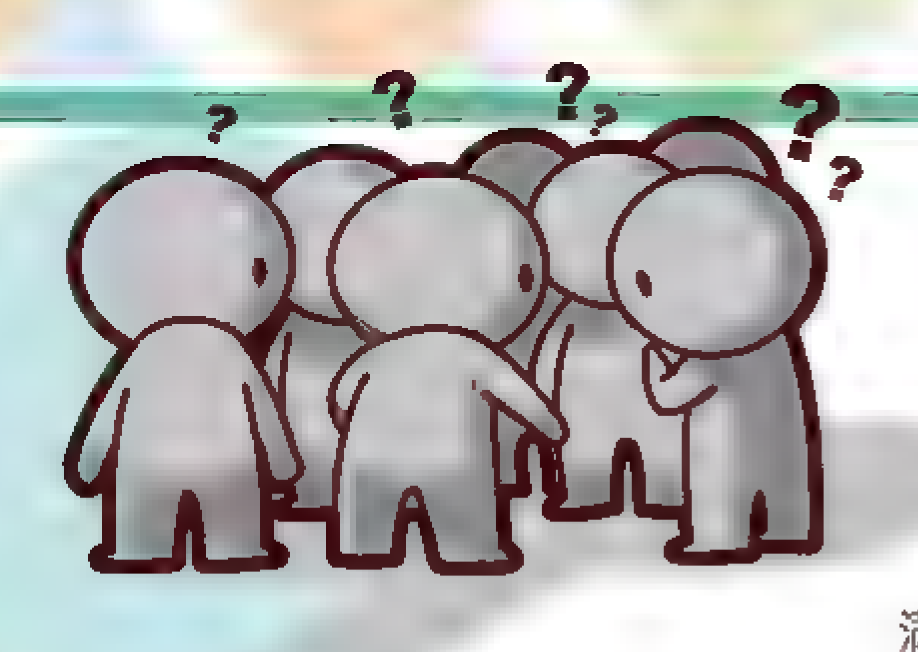
[illegible]

## 总结

工作前遭到过父母反对的小编有3人，父母报以支持或理解态度的小编有6人，看来做游戏小编并没有刘读者想象得那么"大逆不道"。从另一个角度看，既然小编们能把那么多时间都投入到游戏中，父母至少可以说是比较开明的，否则大概就直接将兴趣扼杀在初期了。

只言片语 | 皮卡丘充电座、《怪物猎人》4G记忆棒，好想要……（上海 凌玥）

# 救



当我拿出我上了交流空间的那本《掌机王SP》给同桌看时，同桌周钧南满脸惊讶，而后绕着整个班级做宣传，我则在一旁说着：“低调，低调。”在经过一阵疯传后，最终一本破烂不堪的《掌机王SP》被同桌从人堆里“救”了回来。在这里，我恳请小编们把我这则语录登上去，让我再火一把！（笑）

诸暨 张勉

**苍穹：**有了上一次的经历，这次你应该做好准备了吧。先给同学们一本去疯抢，自己再多买一本收藏用。

**阿鲁：**布教用、收藏用，还漏了一本阅读用的，所以要买三本。

**白菜：**挺下血本的啊，我通常是拿一本被戳了个洞的漫画去布教的……

**马修：**喂，不带这样促销的……

# 自责

我不小心打烂了一个碗，有点自责。

广州 冯共

**马修：**如果是洗碗的时候打烂的那就没必要自责了，说明你很勤快。

**白菜：**马修是在为自己开脱么？

**伊娃：**前天不小心摔了小P，昨天打烂了一瓶未开封的红酒，今天，杯具还没上演……

**阿鲁：**你这放到二次元里就叫天然呆，这就是萌点啊——伊娃居然还喝红酒，小日子过得挺滋润啊！

**胧月：**伊娃姐姐真有生活品味。

**伊娃：**不能喝吗？

**白菜：**你要不要也来点！

# ——伊娃MM

绘：珠海 寒异

**白菜：**手太细，不符合粘土的一贯风格啊。

**阿鲁：**看那犀利的呆毛，伊娃的表属性果然是天然呆无误！

**胧月：**你又黑伊娃了。

**伊娃：**我不想吐槽……但嘛是“犀利的呆毛”？

**胧月：**就是画里你头上那个像蜗牛一样的东西。

**乌冬：**求里属性。

**阿鲁：**为了你和我的安全，建议还是不知道为好。

# 工作

还有几个月就要毕业了，祝愿我自己找到一份能买得起次世代主机的工作，用自己的钱来玩电视游戏！

长沙 李爽

**伊娃：**We wish you luck！

**白菜：**其实……次世代主机不算贵……

**马修：**要不把目标收入改为下代主机首发轻松购入？


《JS眼里的玩家们》读后感：以后买周边先把性格塑造好，说不定就有优惠，呵呵！（广州 rce）

# 女仆装……

《掌机王SP》的小编们是我看过的一堆书孔杂志里的编辑中最给力的！（因为大家都很健谈啊……）尤其是每天都叫嚣着“萌啊萌”的鲁酱，于是就有了这张图——阿鲁君，从今以后就是穿着女仆装的鲁酱！伊娃姐，这就是萌呐（大误）！

丹阳 Moro

胧月：健谈的原点是贱谈。（PS：机器人外形真好用）

白菜：这位妹妹你再考虑考虑，现在后悔还来得及。

苍穹：想象一下阿鲁穿着这身行头在编辑部点头哈腰，口中念叨“欢迎回来，御主人样”……太违和了！

鲁酱请给我做一杯咖啡吧，中杯脱脂热焦糖玛奇朵，堂食，谢谢！

阿鲁：这张图里的亮点明明就是Mio啊！

1.关于游戏的发展方向；2.萌战；3.对3DS的定价及功能。

哈尔滨 索拉

1.投入时间相对比较多的游戏；2.自己“玩机生涯”中的那些朋友。

常州 卷哥

1.你认为最神秘的事件是什么？2.YY任天堂索尼合并后世界会怎样？3.如果你制作游戏，会怎么做？4.对各种新番的吐槽。

太仓 Sian

平野绫！福田麻由子！游戏王！EVA！

厦门 翼

1.讨论出一款怎样的完美新作；2.童年时的掌机路；3.说说公司的大事小事；4.说说小编的兴趣爱好。

舟山 王恩峰

1.Saber穿什么衣服最好看？2.小编都喜欢去哪吃饭？3.小编喜欢哪的景色？

绍兴 S月

“游戏最X时”，如最无奈时、最雷人时、最满足时、最悲愤时……

中山 麻衣

说说什么呢……全民吐槽吧！

天津 Regge

1.PSP2；2.假面骑士；3.战神奎爷；3.MHP3。

上海 IS

1.起床后的第一件事，睡前必做事；2.人生中巅峰时期做的事，“血”的教训；3.捡到的钱多还是失去的钱多；4.小编之间有没有长得特像的。

高州 Tracy

《战神VS如龙》、《马里奥VS卡比》——对了，还有《口袋妖怪VS数码怪兽》。

苏州 小歪

《战神》不知能否与《怪物猎人》合体呢——真想看一次奎爷杀怪屠龙的场面。

上海 张峰

《机战》全体参战作品大乱斗。再来个小P版的《高达无双》吧！

石家庄 Lininter

战神VS波斯王子VS古墓丽影VS蓝猫淘气3000问……（汗）

沈阳 赛伯拉斯

《恶魔城》与《七日死》、《生化危机》结合。

天津 4月星辰

《EVA》与《高达》……

上海 Shadow

1.《山脊赛车&皇牌空战》，从地面到空中，辗转两地战斗，将天地连接起来；2.《我的暑假&模拟人生》，在暑假里既能抓宠钓鱼又能自己烧菜打工生活，岂不是很棒？

苏州 浩瀚无边

依我之见……《游戏王》与《高达》间相互合作一下吧！毕竟有高达牌嘛。

上海 随变

《最终幻想》和《怪物猎人》来个杂烩，用历代《FF》主角来砍兽。啊！我的雷姐姐大人！

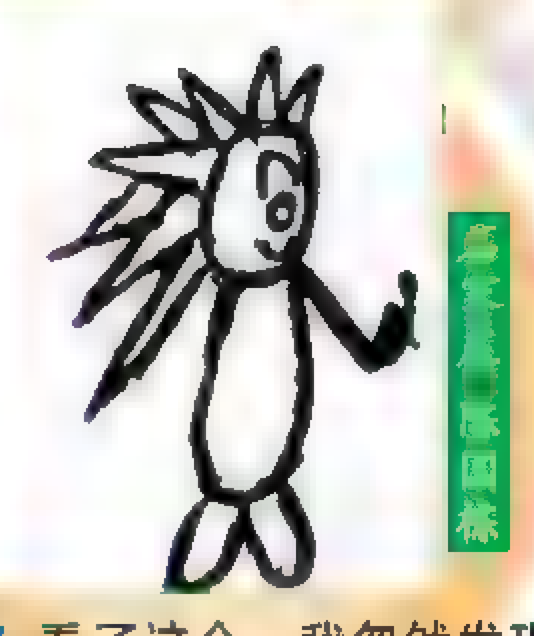
北京 阿重木

《怪物猎人VS口袋妖怪》，我知道不可能……

深圳 无幽蓝皮

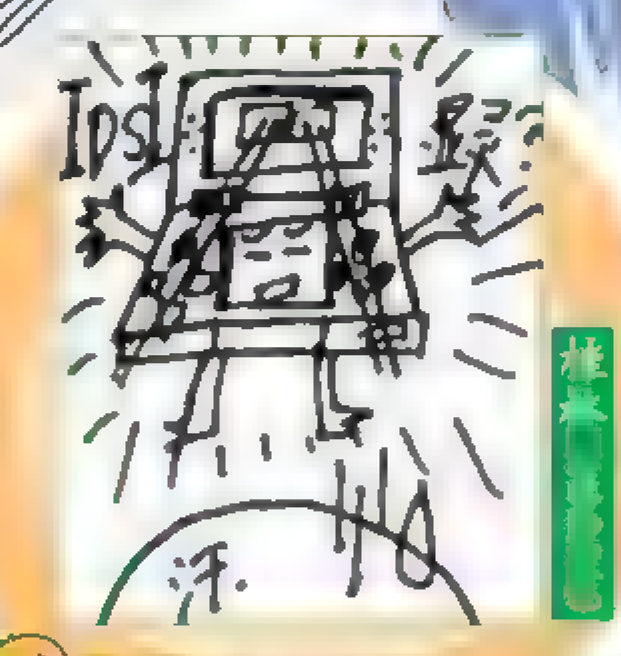
只言片语 希望“游戏文化频道”做得更好。（上海 奇迹）

**苍穹:** NDS版的《黄金太阳》，ムーロ同学应该也玩上了吧，觉得怎样呢？



**马修:** 看了这个，我忽然发现索尼克和《战国无双》的前田庆次在发型上有相似之处……

**马修:** 阴影部分还真有漫画的感觉哎，有这志向就加油吧。




这位同学，让你的iDSi也显显灵，保佑我顺利地登陆PGL吧！

**马修:** 这个……是系红领巾的少年，还是戴领带的上班族啊。

我同学的NDSL烧录卡坏了，他说如果我中了《掌机王SP》的烧录卡的奖，就把他的NDSL给我！

广州 阳仔

**马修:** 这样的话你同学就什么都没有了……你确信他没说错？

高三学习真烦恼，每天过着循环一样的生活，感觉考试刚考完，过了一个星期就又要期中考试了，小编们的高三生活是怎么过的呢？

上海 奇迹

**马修:** 日复一日复习考试，到追看的游戏书刊上市就去买本看看，解解馋后继续复习考试——其实也没感觉有多慢

请问什么样的NDS可以玩到所有的NDS游戏呢？我的NDS比较老旧，玩不了《王国之心》，多介绍一些古老的角色扮演游戏吧。

共哥

**马修:** 共哥的NDS不能玩新游戏了？貌似是烧录卡的问题，和NDS主机没关系，更新下烧录卡内核，还玩不了就换个新卡吧

最近真是杯具连连，先是PSP丢了，过了几天NDS也不见了，谁来帮我啊！

广东 Vincent

**马修:** 这、没法帮，还是自己以后注意吧——

我的书柜上次饱和后又扩大了一次规模，现在又饱和了，所以……能送一个书柜给我吗？

杭州 DeepThroat

**马修:** 本人特地咨询下某机构某人，被告之："书柜不适合做赠品

PSP老是不听话，经常会死机，都修了好几次了，前两天刚修好，按键又失灵，真是祸不单行啊！

广东 李钊宇

**马修:** 总死机貌似是系统用的问题啊……更新到最新自制系统试试；按键失灵好办，打开擦擦导电胶皮和主板上按键接点的灰尘就解决问题了

在一节老师不在的数学课里，我拿出小P玩了一盘无伤G级迅龙时，发现身边出现了一群用呆呆眼神看着我的人，里面竟然有校长，这样我的小P借他一个月，写信时刚好拿回。

封开 小丑

**马修:** 小丑同学的遭遇告诉我们——即使看似安全环境下从事危险行动，也不能掉以轻心

为什么阿鲁主持的栏目都是有关"女"的呢？例如"如果爱，请深爱"、"美图秀"。

广州 魔法师

**阿鲁:** 因为我是一个生理和心理都十分正常的男性

PSP的滑杆不知是用久了还是怎的，感觉不是很灵活了，只有底部摩擦很大。

合肥 戴明昊

**马修:** 看起来确实是用久了。如果已经影响了游戏的乐趣，强烈建议拿去修理下

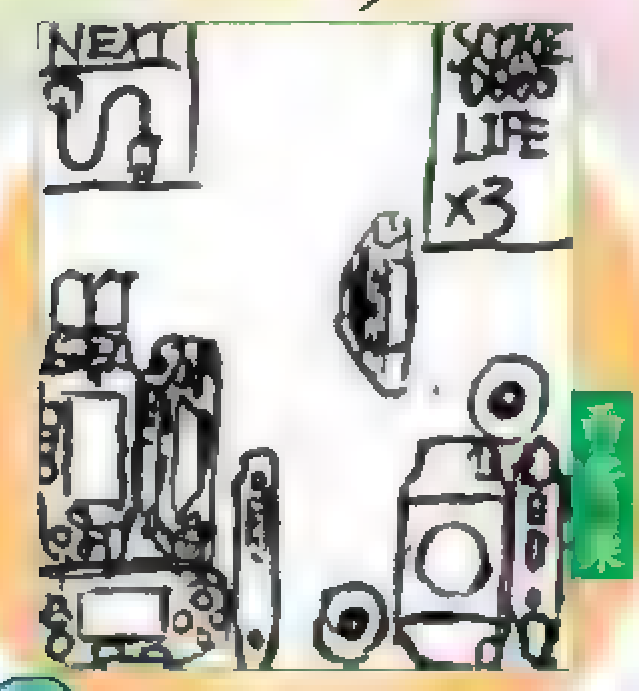
小编们，快抽我！抽我抽我！抽我！

四川 单纯SP

**马修:** 还好我知道是抽奖……但抽奖的是兰州的哥哥姐姐们，所以呢，小编纵是撸胳膊挽袖子气沉丹田五指发力，也没法让指定的哪个人抽中奖……多寄回函表多参与吧，说不定哪次就抽中了



只言片语 索尼PSP2的游戏阵容会是怎样的呢？希望别被3DS的游戏阵容吓倒。 常州 秦扬




**马修：** 好多的PSP——还有一个，貌似是GBA？

**马修：** 没错！PSP2确实是明天发售，只不过现在说这话还有点早……

**马修：** 皮神这脸被画得太写实太大叔了……

**马修：** 寥寥几笔，就勾画出了佐罗亚克，简洁明朗。

**马修：** 和右面的朱博文同学的自画像一个风格，不过貌似更简洁……

**马修：** 蘑菇头大叔这手势……

## 《幸运星》的感动

很想问阿鲁SAMA一个问题，阿鲁SAMA在看《幸运星》第22话时（就是有彼方回忆的那集）有没有感动呢？俺可是……哭了，真的好感人呢！这是不是说明俺已经成为了合格的幸运星死忠了呢？

大连 张殿儒

**白菜：** 我一直以为《幸运星》是搞笑的动画，什么时候成了催泪的了？

**马修：** 彼方那集……好感人的。

**酷洛洛：** 彼方催泪+100。

**阿鲁：** 想当死忠很简单，首先将动画看上十遍，然后再将动画看上十遍，最后继续将动画看上十遍，那么你就是死忠了，和哭不哭没多大关系。

## 《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购。《掌机王SP》第14、15辑、第22辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40、41、43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～133、146、147辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103、143辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～19、29～31、36、37辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》、《PSP专辑VOL.11》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL 4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》，定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌·桌游》第7、8辑，定价15元。。以上邮购全免邮费。

**邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。**

## 通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

| 刊登辑数 | 刊登内容 | 作者笔名 | 需要提供消息 |
|---|---|---|---|
| 127辑 | 自由谈《游戏的记忆》 | — | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| 135辑 | 玩家点评《大家的水族馆》 | 罗修紫星 | 姓名 |

栏目主持：酷洛洛

记忆棒外壳坏了可以换吗？

记忆棒外壳是采用微波封装的，外壳坏了就无法更换，若因此而无法使用，就惟有重新买一张了。所以平时使用应该尽量减少拔插次数，多使用PSP自带的USB端口进行传输。

PSP-1000可以玩新游戏吗，要不要刷新版本？

PSP-1000/2000/3000/go，只要升级至最新版本，都可以玩到新游戏。不管你用的是正版UMD+官方系统，还是ISO+自制系统。

请问iTouch越狱后会对主机有伤害吗？还有就是直接从网上下载App软件或游戏拷进机子可以不？

1.越狱对机子没有任何伤害和副作用。

2.必须越狱破解之后，才能安装破解游戏，而且必须要依赖iTunes或其他第三方软件（如iFunbox）同步功能安装，不是随便拖拖就可以的，一句话：用苹果，就请忘记微软。

TF-Card属于什么类型的？2.应该做点什么防止屏幕坏点？

1.TF卡又称为Micro-SD卡，至于要分类的话那就算入SD卡一类了，SD卡是最早的，之后出现了进化型Mini-SD卡，只有SD卡一半大小，又被称为MMC卡，再后来就是Micro-SD卡出现，也就是TF卡了，大小只有SD卡1/4还不到，保持小体积的同时还能实现大容量，基本是现在存储卡的主流了。Mini-SD卡和Micro-SD卡都能够通过卡套变为标准SD卡。2.至于屏幕坏点，貌似没有什么办法能防止。

《口袋妖怪 黑·白》里的海底遗迹到底有什么秘密？

谈不上有什么秘密，就是捡一些道具，包括各种属性石板以及远古的宝物，属性石板不用说了，给No.493阿尔修斯改变属性及增加同属性技能威力的，远古宝物的作用就是——卖钱，卖给途游镇最左边豪宅里的富豪。海底遗迹不止一层，详细的请见《掌机王SP》146辑。

求助！《天空机器人》里，“白と黑の恶魔”这张照片第1个和第4个碎片怎么也找不到，请问到底在哪里？

这张照片要在游戏第二部才能收集到。其中1、4号碎片在巴赛特（バセット）右边的古废船区域入口，有两个黑猫团的小家伙躲

在箱子里。由于第一次来这里的时候主人公是没有搭乘机器的，因此无法立刻回收碎片。而BOSS战后又会强制进入下一章节，估计就是这样给遗忘了吧。

《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》中为什么我就从来没遇到过1星的采集运，难道是我RP太好，还是说有其他原因？

北京 猎达人

采集运是在每天起床的时候随机确定的，所以想刷出1星或5星还都得指望运气，建议用S/L大法多刷几次吧，五分之一的机会还是蛮好刷的。

请问《黑豹 如龙新章》追由理香的时候最后的0.25颗心必定加不满吗？

厦门 张峰

夜店女郎的好感度最高为20心，当升到19.75时必须回答对其关键问题才允许加满。该关键问题是随机出现的，当你看到"お金にルーズな人じゃなかったのに"时，选择第一项或第三项均可。此后就能达到20心了。

PSP《怪物猎人 携带版 3rd》的限定版包含哪些东西？

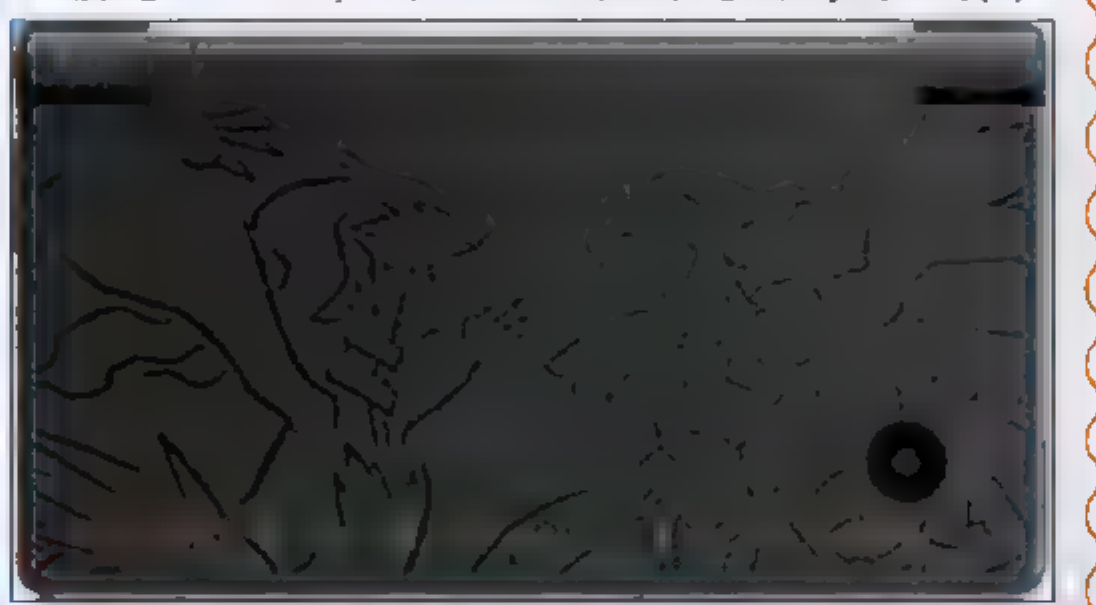
厦门 吴思昇

不知道你说的是限定版游戏还是限定版主机，如果是说限定版主机的话就只包含一部怪物猎人风格的PSP-3000型机器，不过电池容量为2200毫安，比一般3000型机器多出接近一倍的电量，售价19800日元；如果是限定版游戏的话则包括UMD一张、雷狼龙肩包一个、雷狼龙入耳式耳塞一幅，售价7300日元

想买一台《口袋妖怪 黑》的限定版NDSI，请问多少钱才合理？1500元够买一台吗？

北京 郝俊

官方售价为19800日元，照目前汇率算一下接近1700元，这还不包括送达国内的运费，还不包括商人的炒货价格——这部分弹性就太大了，几百乃至上千都有可能。



如果我的烧录卡中有《口袋妖怪 白金》的口袋妖怪想传入《黑·白》中，可以先传入《心金》正版中，再传入《黑·白》中吗？2.佐罗亚和比克提尼在美版中怎么得到？等到美版发售时都过期了……

上海 潘驰晨

1.就用你的方法，完全没问题。2.佐罗亚的话，需要刷场版配送的的三只闪光神君之一和雪拉比，这个没有的话，就去搜这四个精灵的PKM文件导入烧录卡《白金》存档，再传入正版《心金》再传进《黑·白》就可以了。至于比克提尼，相信到美版发售时官方也会有活动的。

3DS在日本本土买会不会便宜一些？

北京 阿童木

肯定会，尤其是第一时间上市的那批货，会便宜很多。

以各位小编的经验，你们认为《MHP3》会有官方汉化版吗？如果有，《MHP3G》会有吗？（有的话，必入正。）

重庆 杨浩楠

仅以我们的经验来说，《MHP3》发售后应该只有民间汉化版。

请问口袋光环142和143的菜单背景音乐是什么？

百度贴吧

142的为同人音乐CD《Colorful Flower》的《My Ture Love》；143的是大河剧《龙马传》的主题音乐。

PSP刷机后×和○的作用互换了，如何换回来？

哈尔滨 陈超凡

最为通用的方法是：首先关机（非待机），然后按住R键不放开机，就会进入恢复模式。选择Registry hacks进入，然后选择Button assign，将后面括号中的提示改为currently：○ is enter，最后回到上级菜单选择Exit就可以了。

# 小编寄语

## 胧月

★《PSP2》加入《天元突破》换装，SEGA你可以的。

★《战场的女武神3》主题曲歌手may'n，女主角声优远藤绫，SEGA你可以的

★“《樱大战》系列”最新作《柏青嫂 樱大战3》明年面世，SEGA你……嗯，这责任倒不能全推到你头上。哦，网络版还是很期待的

★开始看《天地人》，保持每天一集的进度，不多看不少看。观赏动机则有些不纯，我承认是冲着北嶋爱未、深田恭子和吉濑美智子去的。今年的《龙马传》快完结了，预定一并看掉

★觉得不快乐，是因为我们追求的不是“幸福”，而是“比别人幸福”。

## 白菜

□钱包大出血，因为自己一时脑袋发热而搞得一个月里工资所剩无几。本来已经决定暂时节俭度日，却偏偏被荷包鼓鼓的酷洛洛等人三天两头拉去大鱼大肉……多亏宅心仁厚的阿鲁及时递上一根救命稻草：“没钱？我借你啊，想吃什么吃什么！”我感受到了同事之间温暖的关怀

□看了《铁拳TT2》（暂名）的测试视频，版边的崩地墙连甚至接上了防御不能技，估计威力不可想象，请铁拳小组努力平衡。另外，组合投技的拆投动作超给力的！请一定要发扬光大！

□《我的妹妹哪有这么可爱》的PSP版传出新垣绫濑线将会出现死亡结局的传闻，如果真有其事，伏见老师请受小人一拜——将这种纯情的恋爱喜剧搞出死亡结局那得要多扭曲的心理才办得到啊！

□爆料两则：酷洛洛介绍的餐厅必定贵得坑爹；阿鲁最近的口头禅是“你们整我是吧？”

## 阿鲁

■抽空看了几部“11度青春系列电影”，果然有深度、有内涵，一些非常现实的东西在电影中反映了出来，很朴实、很真实。《老男人》这部片子讲述了几个人学生时代和踏入社会后的变化，在学校时的叱咤风云和踏入社会后的各种无奈让我们这些80后深有感触。时过境迁、物是人非，惟一没有变的是那两人对音乐的热爱，当最后的片尾曲响起时，当所有人回想起当初在校园里那份清纯、随性、直白的生活时，一股莫名的感动涌上心头。

■感动之余同时也发人深思，青春转瞬即逝，如今的校园生活也许并没有那么美好，但也请现在还在校的学生们尽情享受，无论是快乐还是痛苦，这将是你一辈子最难忘的回忆，请珍惜这来之不易的青春，请珍惜这来之不易的纯真！

## 米格

■最近换了输入法有些不适应，导致聊天时经常多打出个回车、省略号之类的后缀，直接被无数人鄙视，这不是逼我早日重返微软拼音的怀抱啊！

◆最近去QJ搜索PSP软件，发现原本速度奇慢的QJ现在直接无法访问了，问了问北方网通的朋友却依旧可以正常访问，我就奇怪，都是墙，怎么这高低还不一样……

★Kinect入手，体验了一把科幻般的感受，可玩过之后却发现自己还没有初看Kinect演示影像时冲动，有位朋友就帮我总结道：“有的事，做的人还不如看的人爽。”回头想想这话，确实颇有道理。

## Juxi （美编）

◆偶尔看到ZL姐一篇悼念某个人的文章，不禁又感伤起来。这人的老婆是老姐某个死党，大家经常结伴到家里吃饭所以彼此非常熟悉了，都知道她嫁的人很好，自己也是个非常温柔贤惠的人，幸福不言而喻，常常让姐妹羡慕不已。但这人却得癌症突然去世，留下她与两个女儿。大家都怨命运的不公，但怎么样人也是回不来了的，一个女人带着两个小孩其中的辛苦可想而知了。

◆说一句老掉牙的话：人生无常，要懂得珍惜身边的每一个人。

◆这几天到处都看到亚运会的新闻，休息的时候也陪老妈在家看看，没事也来个品头论足。

## 酷洛洛

●《龙之谷》第四章正式开放，问题我的小魔导才37级，距离40级不知道还有多少百万经验，何时才能打黑狮蝎，万恶的网游……

●最近沉迷《魔法禁书目录》的第二季TV连载，为了早一步知道剧情，开始按捺不住翻起原作，一不小心就掉进大坑里，何时才能补完，万恶的轻小说……

●本来计划去健身，因为听好友说他办的健身卡只要一千多就搞定，但我忽略的一个重要的影响因素——地理位置，好友在广州，本人在深圳，问了下附近的健身所，随手三千以上，万恶的深圳物价……

## 马修

◆买来NDSi LL后用了一段时间发现被设定了密码……恨，苦寻方法无果，于是决心用最笨的方法：1—9999里面挨个试。试了500个几近崩溃。还好最终得网友指点成功破解，感谢Ame和悠游网（http://bbs.91um.com）的帮助。

◆看了篇纪实文字：一个毕业于山西某音乐学院的小兄弟，他热爱并执着的摇滚无法得到周围环境的认同，迫于生活只能和同龄人一样下井当矿工，即便如此，这位小兄弟还是继续执着于他的摇滚梦。而就在深圳音乐厅外每天也都有一些从里落魄到外的青年在广场上演唱，赚取基本生活费的同时，更是为了得到认同——祝这些执着于梦想的音乐人早日圆梦！

◆去朋友家附近的体育公园时，被路边一戴墨镜拉二胡的老先生的《梁祝》给感动到，于是掏些零钱走过去，却发现没有装钱的盆或纸盒……正奇怪呢，被朋友告知，老先生是纯粹为消遣娱乐的，卖艺的话就不来这僻静地方了。

## 苍穹

◎上班截稿后伺机补完了《盗梦空间》，里面那多饰演的角色在某些层面与《禁闭岛》中有些类似，但是仍拿捏得非常到位，他的作品中个人最喜欢的要数《不一样的天空》，与强尼·戴普共同演绎的兄弟情让人难以忘怀。

◎前一阵子买了不少书，基本都是历史类读物，本想在《堆新之岚 疾风龙马传》发售以前把司马辽太郎的《新选组血风录》看完，可惜工作太忙，未能如愿。12月的主题就是读书了！

◎时间就像海绵里的水，但如果面对截稿日时手中握着的是一团已经挤干了的海绵的话，就只能牺牲睡眠和休息的时间了。

## 咕噜 (美编)

◆最近迷上TVB的新剧，可是看的电视台比较牛B，一天播放一集，中间还插播四次广告，一年到头雷打不动的播放模式，看的实在是很郁闷。终于有一天忍受不了，转战到"土豆"。虽然每次更新都要隔天才能看到，但中间没有广告的插播看得还是比较舒爽的，心情也舒畅。

◆电影票3折后的价格还爆米花又送可乐，价格实在可爱，忍不住出手了数张。

◆同一个地方中招两次，可怜我的200大洋呀，悔啊！恨啊！真不长记性，我应该买200块豆腐砸脑袋上。

## 紫血漪 (美编)

◎亚运会：开幕会场好壮观，会场灯光很漂亮……加油吧，运动健儿。

◎狮子座流星雨：感觉已隔几年就这么一回，今年虽然没看，但怀念某年的夏夜，看着满天壮观的流星雨许下很多愿望，愿望有没有实现不重要了，重要的是没有你的时候，我一样会给我身边的人祝福……

◎IMAX计划：错过了《阿凡达》IMAX观影风潮，怕挤。获悉深圳12月有个新的IMAX影院开业，计划抽空去看《哈利·波特》IMAX版。

## 乌冬

◆最近被PGL弄郁闷了，都已经做到限制登录时间和次数的份上了还那么难上，连接一次少则得重试半小时，不顺利的话可能一个上午都得花在无意义的重复操作上面。而且这还是在早上或晚上12点过后这种很少人上的时间。其他的繁忙时段就基本不用指望了。不过即使连上后也不能安心，分分钟还会来个出错什么的，遇到这种情况就只能乖乖地叫醒精灵隔天再试了……现在还只有E版就这样了，等美版出了后我真是不敢想象。

◆公司楼下早餐小贩卖的小笼包从2.5元涨到3元，第一次感觉到通货膨胀离自己那么近……

## LIKY

◆据国外统计机构调查显示，2010年第三季度全球智能手机比去年同期增长95%，其中Android手机合计销售比去年同期猛增1309%，达到2000万部以上，市场份额超过25%，超过苹果的17%位居第二（第一仍然是诺基亚，33%），分析师指出，Android吞噬塞班的份额只是时间问题。

◆不久前看到PSP Phone的泄露情报，发现该手机竟然用的竟然是Android系统，非常意外。

◆夏普最新推出的裸眼3D屏幕手机，见万花筒同样采用的是Android系统。

◆其实我想说的是，我已经对Android失去了抵抗力，就在看到PSP Phone的情报后不久，毅然入手了HTC—Desire，加入了Android一族……我很满足。

## 伊娃

■闺蜜是电脑白痴更不爱使用电脑，所以在出国学习的几年里，也就每次圣诞放假回来时才能见上面，而且我们从来不打国际电话，以至于她每次出现前，我都要费点神唤醒脑海深处的有关她的记忆呀，你要快点毕业，不然等我的记忆发霉长虫了我可不负责。

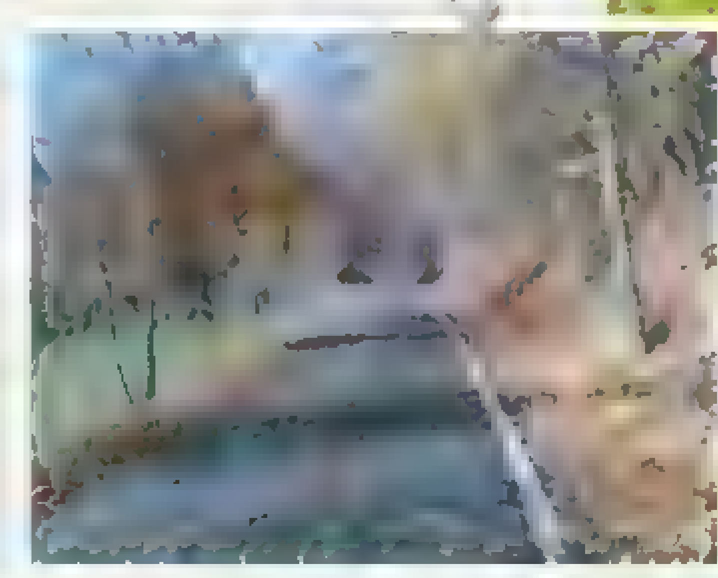
■起床是会呼吸的痛，它流在血液中来回滚动，不起床会痛，起床会更痛，不想起床还得起床最痛……

## 澄香 (美编)

☆也许是工作时间长了，发现自己的颈椎现在变得十分脆弱，加班对着电脑时间长一点就非常难受，也许应该改变一下自己某些不好的习惯。

☆偶然间听到了音乐才子李健的《音乐傲骨 传奇珍藏版》这张专辑，很是喜欢。听完后才发现原来王菲在春晚演唱的《传奇》居然是翻唱自李健的作品，虽然两人唱的感觉不一样，不过都有自己的风格，值得一听。

☆照片是某位远方的朋友在某天周末早上骑车时用手机给我拍的，非常喜欢这样的小路，没有汽车，也几乎没有行人，只有沉默的落叶，在这样宁静的小路上，带上单车，带上自己的思绪与心情一路向前是多么美妙的一件事！



## 李臻

性别：男　年龄：21
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：随感觉走
地址：山西省太原市小店区汾东小区区政府宿舍4号楼401室
邮编：030032
想说的话：《掌机王SP》可以将寂寞冲淡！

## 高子恒　昵称　泪人

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《口袋》
地址：福建省厦门市翔安区新店镇刘五店村209号
邮编：361102
想说的话：“交流空间”就是好啊，让我交了很多朋友呢。

## 王轶群

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《深爱》、《逆转》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区木介街58号A栋901室
邮编：150006
想说的话：全机制霸，却又不知道玩什么好了。

## 顾天鹤　昵称　龙肉汤面

性别：男　年龄：23
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》
地址：上海市金山区石化海棠新村113号503室
邮编：200540
想说的话：初中就开始看《掌机王SP》了，也算是宅男一个吧。

## 陈翊　昵称　风

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《牧场》、《深爱》
地址：江苏省常州市钟楼区勤业新村114-604室
邮编：213000
想说的话：如果能抽到NDS周边，小编们，我一定祝你们福如东海、寿比南山，我对你们的崇敬有如滔滔江水般延绵不绝……

## 刘子文　昵称

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《GT》、《MGS》、《FF》
地址：陕西省西安市新城区西一路小学张云萍（收）
邮编：710003
想说的话：要知道游戏怎么玩，还要知道为什么这么玩。

 只言片语　游戏“井喷”时候过去了，是时候来安下心慢慢玩游戏了。（沈阳 Sora）

## 曲若诚　昵称：萨菲罗斯

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《秋之回忆》
地址：辽宁省沈阳市铁西区兴二北街79号富云花都A7单元331号
邮编：110021
想说的话：《掌机王SP》——天下掌机朋友的聚会，祝你们越办越好！

## 郭曜宇　昵称：小鱼儿

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：福建省福州市仓山区观井路139号聚龙明珠聚福楼508号
邮编：350000
想说的话：我已经拿到胧月的明信片了，其他编编的明信片也都寄来吧！

## 刘丕林　昵称：逍遥

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBM
喜欢的游戏：《恶魔城》、《秋之回忆》
地址：辽宁省大连市沙河口区沙跃街73号候一小区95号楼4-6-3
邮编：116001
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 梁锡业　昵称：天业

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》
地址：广东省茂名市茂南区官山四路85号大院5号801
邮编：525000
想说的话：看见有茂名的很多朋友都在书上出现过，所以我也想上来啦！

## 卜伟文　昵称：扑克脸

性别：男　年龄：21
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《机战》、《火纹》
地址：广东省广州市白云区同和路东溪麦地村东街41号303房
邮编：510510
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 贺宇星　昵称：日·月

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《牧场》、《传说》、《恶魔城》
地址：辽宁省锦州市凌河区文兴里48号楼26号
邮编：121002
想说的话：有关NDS或PSP的知识请与我交流！

## 沈华强　昵称：未冥奇

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》
地址：浙江省温岭市新河镇虹桥头49号
邮编：317502
想说的话：我刚发现我在139辑中了奖，没想到第一次寄回函就中了！

## 苏宁　昵称：云のむこう

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《深爱》、《MHP》
地址：广东省高州市第一中学高三（4）班
邮编：525200
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 李彪

性别：男　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：太多了
地址：广东省博罗县城东区中园37座1号
邮编：516100
想说的话：这阵子麻烦事真多。

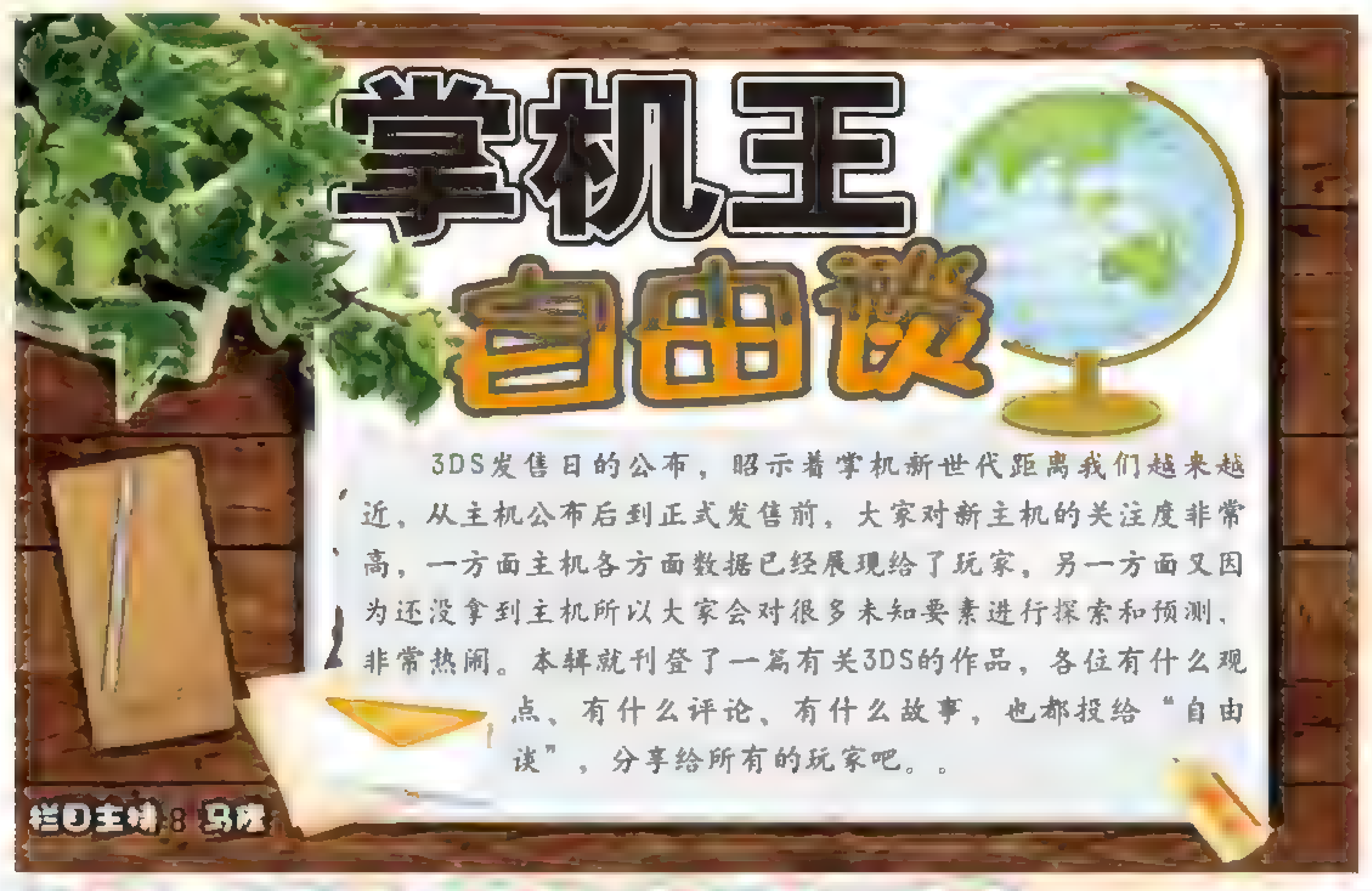
## 张小凡　昵称：小凡

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《GT》
地址：上海市长宁区天山三村96号101室
邮编：200336
想说的话：《GT》是款非常值得磨练的游戏。

## 陈佳明

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSi、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《深爱》、《太鼓》
地址：北京市丰台区南顶村32号楼1901号
邮编：100075
想说的话：玩游戏也是一门学问啊。

只言片语　去TGS的乌冬真幸福。（昆明 火炎森）




# 次世代新秀——3DS

文 影翼火

## 一 突然发布

2004年11月12日，一台叫做Nintendo DS的主机在北美发售，这是一台全新的掌机，它不再使用“Gameboy”的品牌效应，而要发展一条属于自己的路，之后的索尼PSP也来了，掀起了新时代的掌机大战，而在任天堂精明的市场战略下，NDS系主机取得了巨大成功，一跃成为现在世界上销量、知名度都最高的掌机，在NDS的第3改良型NDSi LL发售后，业界出现了一个有趣的传闻，那就是传说中的“NDS2”。

▲NDS的到来，让掌机游戏的玩法丰富了许多。

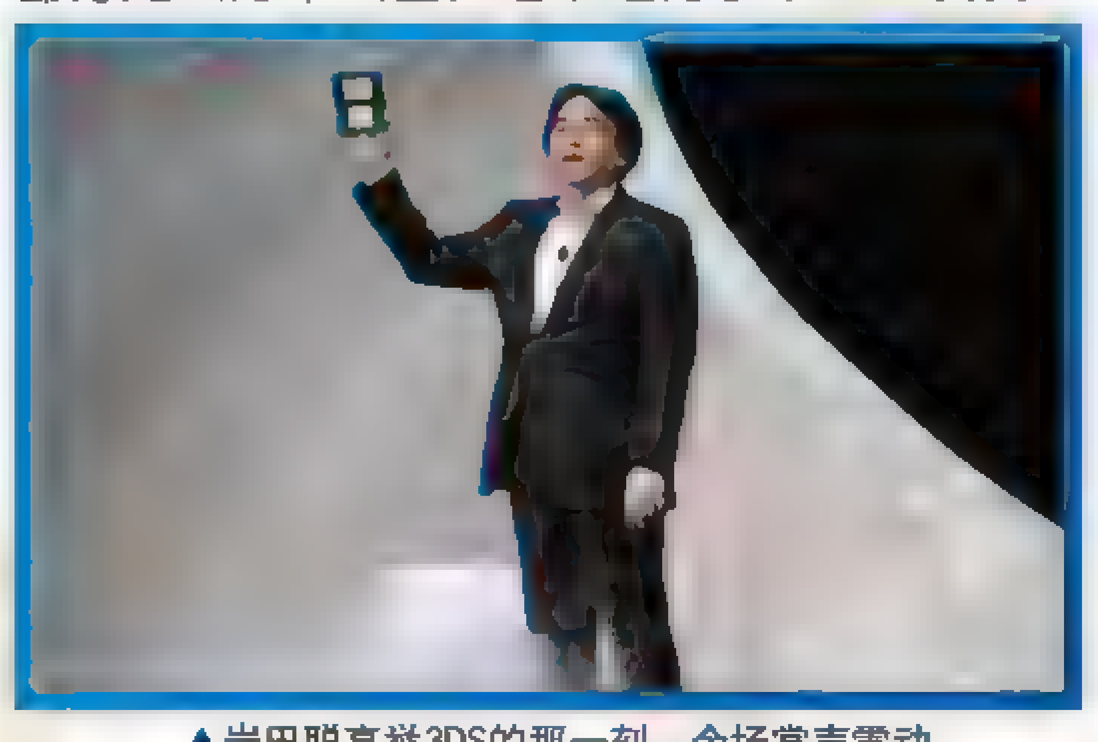
这台“NDS2”究竟是何物？任天堂未公开详情之前，一直被人们猜测是一台性能高端的掌机，可以说是任天堂用来应对PSP性能方面的法宝，这样的话，索尼就没了任何优势。而正当大家纷纷议论时，任天堂居然在2010年3月23日这么一个平常的日子公布了“NDS2”，大名竟然为——Nintendo 3DS！这公布得实在太突然，尽管之前就有传闻称任天堂新掌机拥有裸眼3D，但谁也没想到，会公布得这么快！

## 二 初次公开

自从3月23日公布后，整个游戏界都沸腾了，几乎每天都有3DS的新闻出现，从传闻到正式消息都有，各大游戏媒体为了吸引玩家的目光，还YY 3DS的超强性能之类（比如说什么3DS有媲美PS3和X360的机能），而后来根据任天堂官方放出的数据显示，3DS拥有媲美NGC的机能。这已经很不错了，毕竟只是掌机。在E3展召开之前，也曾有多个造型出现在网上，看起来都和NDS差不多，直到6月16日，任天堂发布会召开后，人们才真正见到了这台传说中的次世代掌机，岩田聪举起3DS的那一刻，场下灯光四射，欢呼声覆盖了整个会场。之后大家使出了浑身解数，去听岩田大哥的日式英语……

对于我个人而言，一开始公布的3DS主机并没太吸引我，但是当岩田聪公布加盟3DS的第三方列表时，我整个人都燃了，这游戏阵容实在太棒了，Konami、Capcom、Square Enix等公司全力加盟，《生化危机 启示录》、《超级街霸4》、《潜龙谍影3》、《王国之心》等大作均有名额，虽然这些游戏不一定就是首发游戏，但观众们已经全部“望梅止渴”了。这让本来相对安静的会场又再度狂热了起来，尤其是在欧美人气较高的Capcom和Konami，《生化危机》和《潜龙谍影》的公布引起了全场最热烈的掌声。不得不说，这次E3展，任天堂赢了，赢得非常彻底。

从游戏阵容上来看，大家会发现和PSP当年公布的阵容非常相似，也就是说，这是为核心玩家准备的。在首发游戏里几乎没有休闲游戏，看来这次任天堂也是铁了心，要找回自己曾经失去的以及被索尼夺走的市场。在核心游戏机上，索尼的PSP、PS3广受第三方喜爱，形成了完整的业界生态圈，Wii的核心游戏大部分是叫好不叫座，结果还得了个“三坟机”的绰号，但任天堂不会放弃，这次就赌在3DS上了，高性能，高操作性，自由变化的裸眼3D效果等，这些都能满足核心玩家的需求。这次3DS受到业界一致好评，在3D技术已经成熟的今天，相信任天堂不会再重蹈VB的覆辙，3DS将引领一场革命。

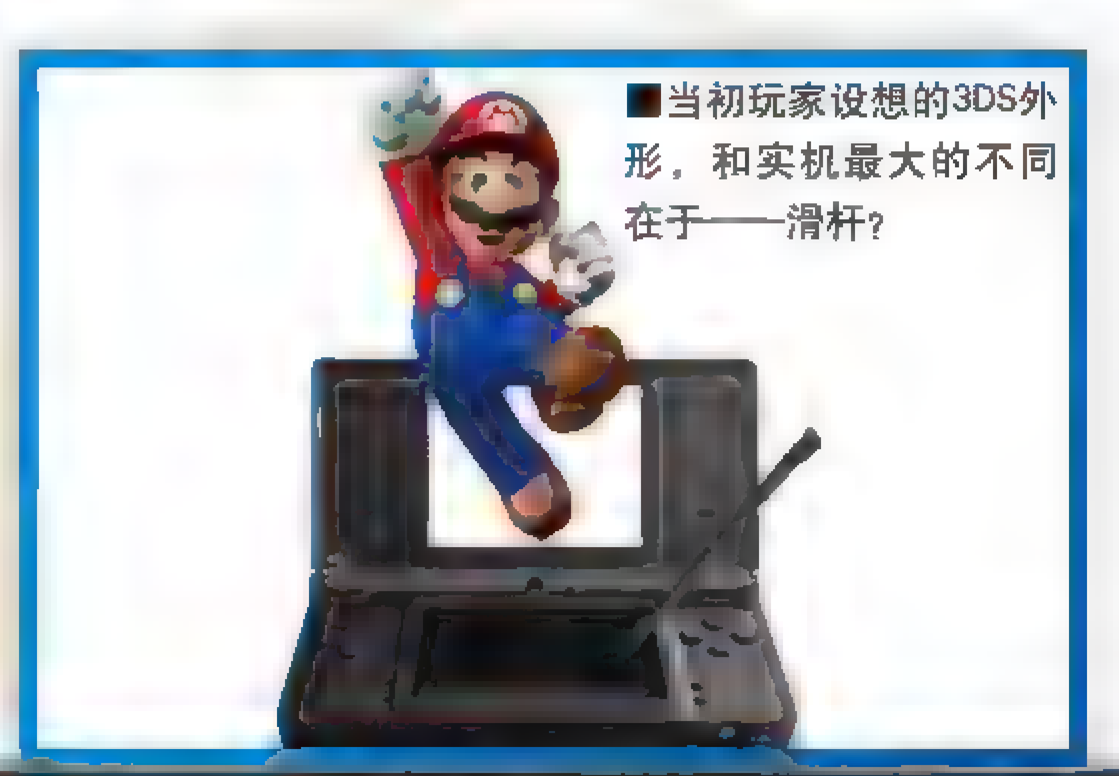


▲岩田聪高举3DS的那一刻，全场掌声雷动。

## 三 分析与讨论

这场革命将是持久战，因为裸眼3D毕竟是新兴技术，在3DS发售的1年之内，还不会有所作为，开发者们必须先研究3DS的机能，改善开发环境，才能更有效率地制作3DS游戏，不过，以任天堂的创新力量，打持久战是没任何问题的，回想一下NDS的“触摸世纪”以及Wii的体感革命，当索尼、微软、苹果开始玩体感技术时，任天堂已经开始使用连iPhone4都无法达到的裸眼3D机能再一次走到了业界最前面。说起来，iPhone定义是手机，本来就没必要跟游戏机去比较，没有太大的意义，但现实偏偏就是残酷的，iPhone对NDS有了威胁，任天堂必然要采取应对措施，3DS的出现，也是任天堂应对苹果iPhone4的利器。

关于3DS的各项机能，除了裸眼3D和总体媲美NGC的性能外，相信就是存储媒介问题了，N64和NGC这两个失败例子让玩家们对任天堂主机的存储媒介异常关心。官方公布3DS卡发售时的最大容量为2GB（不是bit喔），是NDS卡带的4倍，同时超越了PSP的UMD光碟（1.8GB）。相信大家都知道，任天堂第一方NDS游戏几乎没有超越1Gb容量的（目前我只发现第二方的《口袋妖怪 黑·白》为2Gb），大容量是给第三方用的，如《雷电十一人3》、《深爱+》、《心跳回忆GS3》，也就是说，现在公布的这个3DS卡的容量并非是最终的最大容量？真正能达到多少，就只是猜测了。



■当初玩家设想的3DS外形，和实机最大的不同在于——滑杆？

在谈完机能之后，接下来当然就是玩家们最为关心的价格问题了，大家都知道，任天堂从不做亏本的买卖，向来是软硬件一起盈利，毕竟3DS有着相对较高的性能，如果要保证硬件盈利，那价格自然不会低。9月29日前有条传闻指出，任天堂董事会正在讨论3DS价格，有记者偷听到了“25000日元”的说法，平心而论，这个价格不低，但也不是很高，从各方面来分析，25000日元的定价还是说得过去的，希望任天堂不会让大家失望。

在9月29日秋季发布会正式到来之前，大家开始纷纷猜测3DS的售价、发售日、最终造型以及真正的首发游戏阵容，众所周知，许多游戏只属于开发或者待开发状态，雷吉社长在E3展时是讲得夸张了点，不过也并没有过分吹牛。自从E3展之后，几乎每天都有3DS的消息放出，各种零碎消息混合在一块，形成了巨大的广告效应，业内人士自然是无人不知，而玩家们也开始激烈讨论，口耳相传效应让大家的目光均转向3DS，说的夸张点就是，3DS未发售，已经先胜利了。

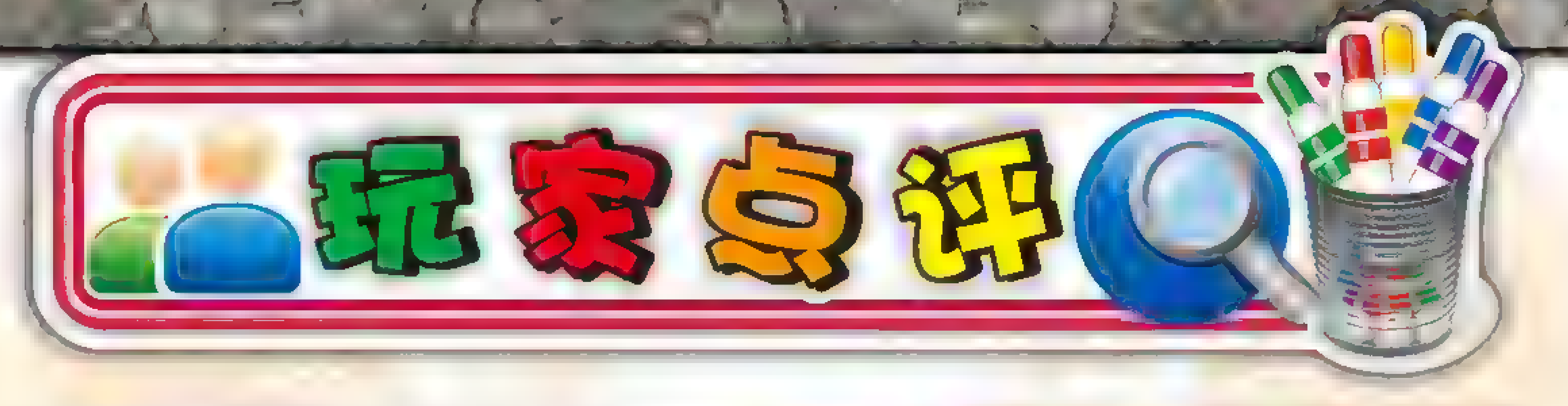
▲3DS“最终造型”，和E3时相比，基本没变。

任天堂秋季发布会于9月29日正式召开，主题自然是3DS，当岩田聪宣布3DS将于2011年2月26日以25000日元的价格发售时，原本热闹的会场瞬间鸦雀无声，在电脑前看直播的我，也好像突然暂停了呼吸，不知道该说什么才好，大约停顿了10秒钟，我反应过来，其实这和之前传闻的一样，不就是25000日元么？

主机方面，除了任天堂不停地解释硬件机能外，第三方厂商也给予了3DS极高的评价，不过，刚作客于苹果iPhone4的Epic Games公司却说3DS机能不够使用虚幻引擎（PS：次世代游戏开发最实用的引擎），而《孤岛危机》的制作公司Crysis则说CryEngine引擎说不定能使用于3DS……于是，两则消息互相抵消了，玩家的疑惑暂时平息，

至于发售日，主要还是游戏开发进度和3DS的产量问题，任天堂随后公开表示3DS明年发售是因为要准备更棒的首发游戏阵容，第三方游戏方面，目前就一个《超级街霸4》的开发进度可以接受，所以要保证游戏丰富，明年发售也不是坏事，并且3DS主机也在不段地完善中，裸眼3D必须要亲自体验才能有所感受。当媒体们都在大赞3DS时，玩家们却很疑惑，总觉得不可信，不过1月8日的玩家体验会后，大家该相信了吧？呵呵，我希望任天堂能给予用户最棒的体验。

最后展望一下未来。NDS发售6年后，3DS诞生了，这台掌机将在未来的两三年内，会开拓新市场，并逐渐取代NDS，而裸眼3D以及其他机能都有着“无限的可能性”……那么索尼那边会有什么行动呢？3DS公布后，关于“PSP2”的传闻又多了起来，甚至还出现了谷歌和索爱共同开发的PSP手机的传闻，但索尼官方一口否认了，而PSP Phone的传言日盛。当然，这或许只是个幌子，索尼也不是坐以待毙的，正所谓有竞争才有进步，未来，必定有一场惊天动地的掌机大战，鹬蚌如此相争，渔翁得利的则必定是玩家。

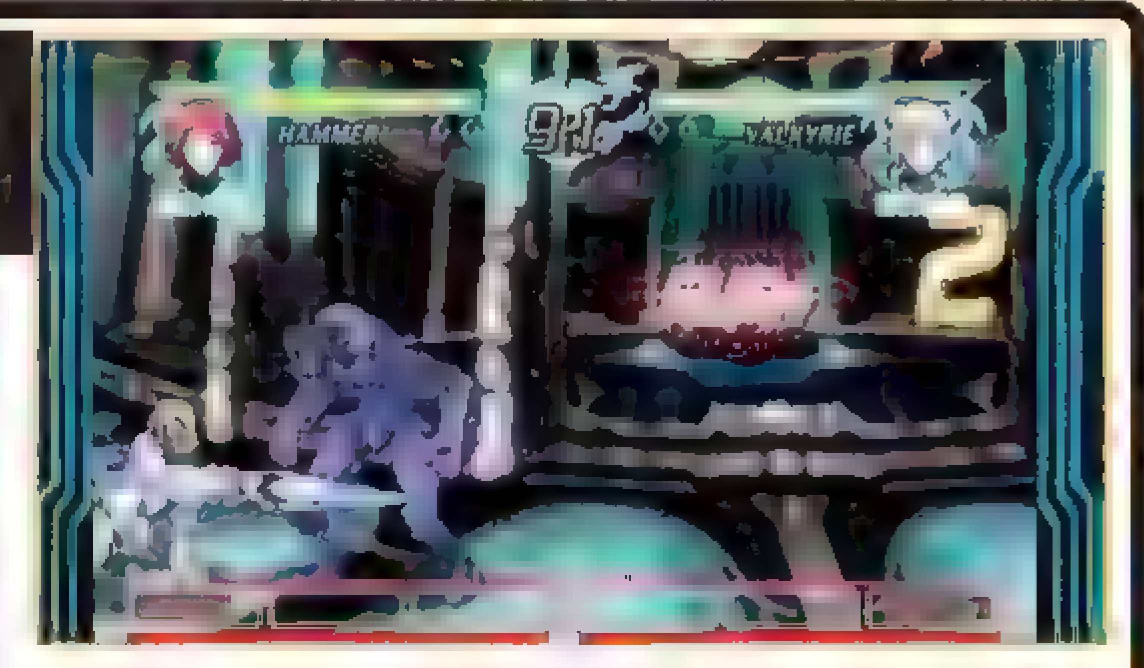



## PSP 地狱犬计划

◆厂商：MileStone Inc ◆类型：FTG

评论人：汪铉青 评分：5

PC AVG《lost child》所改编的同人格斗游戏的PSP移植版。游戏的菜单很简洁，可供游玩的模式就只有自由格斗和故事模式。故事模式基本是循环CG图片剧情+战斗推进的老套路，战斗也没什么难度，只是为了玩家熟悉操作而设立的一个模式，惟一的亮点是在流程中会有风毛麟角的养眼CG图片穿插。游戏可选择角色不少，基本分为拳脚与刀剑两大类，但大多攻击风格与操作单一，导致两类角色用起来感觉都差不多。虽然给人感觉有些乏味，但从平衡度的角度来说本作还做得不错。操作上，本作各种招式的组合键很简单，虽然一个人有六七招，但一半的招都很难出来，在这里厂商没有设置快捷键就显得不厚道了。游戏打起来很爽快但某些出招的判定不够严谨，背景音乐有节奏感但代入感略显不足，不过打击音效做得还不错。本作似乎没有特意为PSP调整画面，在保持原分辨率的情况下，画面左右都有不小由背景图片填充的空缺，而且角色的样子模糊不清，看起来就像是两团马赛克在打架，严重影响视觉效果。



## PSP 英雄传说 零之轨迹

◆厂商：Falcom ◆类型：RPG

评论人：Zero 评分：8

以“魅力物语”著称的《英雄传说》第7作终于降临了，相信很多玩家都听过《空之轨迹》的大名——这次的续作十分有诚意，最重要的，在剧情上接得非常紧凑，对于一款剧情大作来说相当出色。当然，本作没用上“7”的说法，就是想让新玩家玩起来也觉得轻松。

游戏的音乐一如既往的出色，不过某些曲子和前作过于类似。该系列最大的特色就是有超级庞大的世界观，这一点在《零轨》里也充分表现出来，章节不多但份量十足，各种NPC的性格也十分突出。本作的战斗系统继承并改良于“《空轨》系列”，战斗语音更多，如果不是因为指令式RPG，那就和NBGI的“《传说》系列”一样了，一边吼一边战斗的主角们让游戏的代入感加强了不少，新加入的场景内直接秒杀敌人等新要素也使游戏节奏更快。画面方面，由于场景较为华丽，所以看上去好像加强许多，实际上和前作无太大区别……

总的来说，这是一款魅力物语，一款文本量巨大的RPG，如果你是剧情向玩家，那么绝对推荐本作！

**稿件要求**

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论，字数控制在390～410之间，形式以评论为主，另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本次的"火热秘技"除了炒了炒《传说》的冷饭外，对于《拳之轨迹》也开始进行秘技放送，而且预计下辑也会继续刊登。喜欢该游戏的玩家有福了。

虽然不能说太细，不过心理陷阱这玩意儿还真是挺可怕，一个不注意就冲动消费了大笔钱，回过头来细想一下，挺佩服想出这招的人呢。

## 幻想传说 换装迷宫X

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョンX

### ●战斗难度对于敌人能力的补正影响

游戏中可以选择三个难度，二周目以后还会追加第四种"UNKNOWN"难度。各难度对于敌人能力值的影响见下表：

| 难度 | HP | 攻击力 | 防御力 | 咏唱速度 | 攻击速度 |
|---|---|---|---|---|---|
| EASY | ×0.8 | ×0.8 | ×1.0 | ×1.0 | ×1.0 |
| NORMAL | ×1.0 | ×1.0 | ×1.0 | ×1.0 | ×1.0 |
| HARD | ×1.35 | ×1.2 | ×1.0 | ×1.0 | ×1.0 |
| UNKNOWN | ×2.0 | ×1.5 | ×1.0 | ×1.0 | ×1.0 |

### ●赚取战斗回数

首先将迪奥配置在队伍的最前端，换装为盗术系的マスカレイド，在×键上装备ライジングアサルト。接着前往きらめきの塔2阶，遇敌后连打×键就能结束战斗。最快时间仅为0.56秒。不过这个方法如果攻击力不够一击将敌人打倒的话就会失去效率，因此要先提升到一定等级。

### ●赚取经验值与CP

本条秘技仅限定于2周目之后。迷宫选择"审理の晶谷"或是"追忆の歪み"，难度锁定为"UNKNOWN"。操纵角色选择"苍き水流の女杰"，然后连发"水蛇连咬"，几乎任何杂兵都抗不过10秒。由于几乎不受伤害，因此迪奥与梅尔可以装上デモンズシール来增加经验。

### ●赚取GRADE点数

迷宫推荐在超古代都市トール，敌人为プロトタイプ，难度为EASY。

事前准备：迪奥换装为カイト，技能装备"1ダメージ"、"クールマインド"和"ADキャンセラー"。梅尔如果能使用魔术系的秘奥义则换装为魔术系，否则就换装为天海春香，技能装备"エンドレスパレード"、"EBGリジェネ"和"Bオーバーボーナス G"，装备"マインドマーク"。梅尔进入战斗后立刻可以发动OB，作战指令中设定全员的攻击行动为"待机しろ"。

过程：用カイト的特技"一双燕返し"一直打到1420～1430hits左右，在hits没消失之前快速切换到梅尔，快速发动OB，使用秘奥义（不能用ビッグバン），这样GRADE就有20，加上BONUS GRADE共有80左右。

备注：从第二次开始，在前面赚取连击数的时间内，梅尔的EBG槽就能逐渐回复到能发动OB的量，因此完全无消耗。プロトタイプ在一个区域有8个，一次就能赚取GRADE800左右，操作并不复杂，值得尝试。

### ●在圣气瓶状态下捕获魔物

通常在使用圣气瓶时，可捕获的红色魔物都会逃走，就算追上去触碰到也会直接穿透过去。但实际上将其逼到墙角然后持续触碰状态几秒钟，就能顺利进入战斗画面。另外对魔物连续发射ソーサラーリング也能够进入战斗画面。这个方法对于想要避免杂兵战，但同时也要捕获魔兽的玩家来说是个福音。

## 会变化的秘奥义

杀剧舞荒剑

在发动中顺序按下○、×、○、×、□、○、○、□，成功之后会听到微弱的效果音。秘奥义的威力会上升，最后的火炎会变大。

冥空斩翔剑

切入特写画面的时候按住○×□不放，台词将会变化。

兇雷也

发动后定有5%的几率失败。

连波女雨缠

在ダオス城对ダオス战时使用，除了最后的台词以外都不会念出来。

## 与BOSS的连续战斗

在BOSS战前的剧情如果没有按START键跳过的话，在出现勋章取得画面之后按下START键。选择“はい”将会跳过剧情，再次进行BOSS战。如此一来可以取得两份勋章。不过需要注意的是：根据按下START键的时机，也有可能不会出现跳过剧情的选项，还会变得无法操作，所以在尝试前请务必要存档。

# PSP 英雄传说 零之轨迹 秘技

日版

英雄伝説 零の軌跡

## 简易的音乐鉴赏模式

在第3章之后，可以在マインツ的ベッカライ商店买到“导力コンポ”音响，之后会自动设置在ロイド的房间之中。调查它的话，房间内的音乐就会随机改变，可以作为简易的音乐鉴赏模式（走出房间后音乐会恢复）。

## 大地图上的攻击

在大地图上，领队角色的等级如果超越敌人LV10以上，那么对其攻击2次就能不进入战斗直接消灭敌人。击倒敌人后获得的七曜石碎片会标记在左上角，但无法获得道具。另外领队角色的CP也会逐渐增长。适合用于节省战斗时间以及赚取七曜石碎片。

## 成就“超绝秘技”的简易达成法

成就“超绝秘技”要求使用S必杀技无视行动顺序攻击100次。这里有一个简易的成就达成方法，大家可以尝试一下。

首先，让队伍4人的CP都达到100以上，保证任意一人都可以使用S必杀技。接着进入战斗，将敌人击倒。最重要的一点，在击倒敌人的瞬间立刻使用S必杀技。这样在战斗后，S BREAK的发动次数就会增加。

这个秘技的重点就在于玩家要非常确定能够在哪一击将敌人击倒，在发动攻击途中按住△待机，然后在敌人消失的途中发动S必杀技。这样一来S BREAK的次数就会增加，但不需要消耗CP值。

※注意在TEAMRUSH攻击时使用此秘技，偶尔会引发全员无法行动的BUG，注意存档。

## 惨状的预兆

第4章终盘时，在ベルガード门与ミレイユ准尉或游击士スコット对话会查知到一点最终章即将出现的阴谋。

# 掌机游戏综合发售表

## NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：朧月

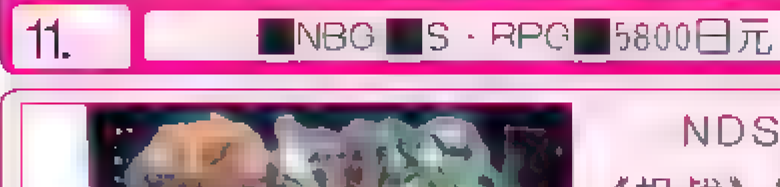
在即将发售的游戏中，《MHP3》的关注程度是毫无疑问的NO.1，各大第三方纷纷让主力作品避其锋芒。《机战L》作为系列正统续作也引起大量“萝卜迷”的关注，其战斗系统和剧情均是有力看点。《口袋棒球13》虽然在国内受众面不算广，依然有一批固定的忠实爱好者，又能杀去大量时间。《口若悬河 希望学园与绝望高中生》以独特的推理系统吸引着文字游戏爱好者，同样也是较容易被忽略的一款优秀作品，建议推理AVG迷们一试。

**发售表阅读说明**

- 红色字体为受瞩目游戏。
- 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，所有日版游戏的价格均为税后价格。

## NINTENDO DS

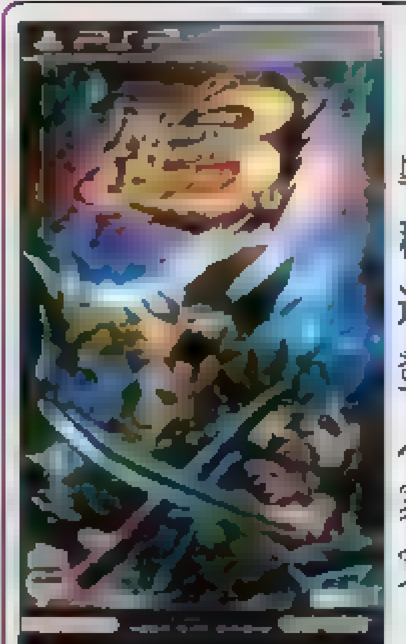
| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2010年11月** | | | | | |
| 25日 | DS-PICO系列 三丽鸥彩虹乐园 兴奋购物 建造出色的房子吧！ | DS-PICOシリーズ サンリオピューロランド ワクワクおかいもの ステキなお部屋をつくりましょ | Compileheart | ETC | 5040日元 |
| 25日 | 大家与你的PIRAMEKINO | みんなとキミの ピラメキーノ！ | NBGI | ETC | 5040日元 |
| 25日 | 超级机器人大战L | スーパーロボット大战L | NBGI | S・RPG | 5800日元 |
| 25日 | 历史大战夺天下 天下第一大混战 | 历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル | SEGA | ACT | 5040日元 |
| 25日 | 口袋棒球13 | パワプロクンポケット13 | Konami | SPG | 5250日元 |
| 25日 | 极上 超人气委员长MM最佳朋友 | 极上！！めちゃモテ委员长MMマイベストフレンド！ | Konami | ETC | 5250日元 |
| 26日 | 纸牌、麻将&七巧板 三合一 | 3 in 1: Solitaire, Mahjong & Tangram | Deep Silver | PLZ | 14.99欧元 |
| **2010年12月** | | | | | |
| 2日 | 可爱小猫DS3 | かわいい子猫DS3 | MTO | ETC | 5040日元 |
| 2日 | SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战 | SDガンダム三国传 Brave Battle Warriors 真三璃纱大战 | NBGI | ACT | 5040日元 |
| 2日 | 蜡笔小新 眩晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战 | クレヨンしんちゃん ショックガーン！伝説を呼ぶオマケ大ケツ战 | NBGI | ACT | 5460日元 |
| 2日 | 桃太郎电铁 世界 | 桃太郎电铁WORLD | Hudson | TAB | 5460日元 |
| 2日 | 兴奋的松弛熊 名曲音乐祭 | のりのりリラックマ ～ヒットソング音乐祭～ | Rocket Company | MUG | 5040日元 |
| 2日 | 马里奥对大金刚 迷你岛大行进 | マリオvsドンキーコング 突击！ミニランド | Nintendo | ACT | 4800日元 |
| 2日 | 企鹅的问题 世界 | ペンギンの问题 ザ・ワールド | Konami | ACT | 5250日元 |
| 3日 | 触摸大师 连网 | TouchMaster: Connect | Warner Bros | PLZ | 24.99欧元 |
| 9日 | 二之国 漆黑的魔导士 | 二ノ国 漆黑の魔导士 | Level-5 | RPG | 6800日元 |
| 9日 | 爆丸DS 核心守卫者 | 爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア | SEGA | TABA | 5040日元 |
| 9日 | 我家三姐妹的卡拉OK歌合战 聚会游戏 | うちの3姉妹のカラオケ歌合战 &パーティーゲーム | Culturebrain | ETC | 5040日元 |
| 9日 | 不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子 | 不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス | Chunsoft | RPG | 6090日元 |
| 9日 | 甜甜圈先生DS | ミスタードーナツDS | Columbia | ETC | 5040日元 |
| 16日 | 雷电十一人3 向世界挑战 奥迦 | イナズマイレブン3 世界への挑战！！ジ・オーガ | Level-5 | RPG | 4980日元 |
| 16日 | 不得了的体育101 | どんだけスポーツ101 | Starfish | SPG | 3990日元 |
| **2011年1月** | | | | | |
| 16日 | 沙加3 时空的霸者 影或光 | サガ3时空の霸者 Shadow or Light | Square Enix | RPG | 5980日元 |
| 20日 | 我爱僵尸 | ぞんびだいすき | Chunsoft | ACT | 5040日元 |
| 20日 | 怪兽敢死队 强化版 | 怪兽バスターズ パワード | NBGI | ACT | 5040日元 |
| 27日 | 天降之物f 梦幻季节 | そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン | 角川书店 | AVG | 6090日元 |
| 27日 | 灵感解谜 马克思威尔的奇妙笔记 | ヒラメキパズル マックスウェルの不思议なノート | Konami | PLZ | 3980日元 |
| **2011年2月** | | | | | |
| 3日 | 逆转检察官2 | 逆转检事2 | Capcom | AVG | 5040日元 |
| 10日 | 电击学园RPG 维纳斯十字架 特别版（暂名） | 电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス スペシャル（暂名） | Ascii Media Works | RPG | 5040日元 |
| 未定 | 薄樱鬼 随想录DS | 薄樱鬼 随想录 DS | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| **2011年春** | | | | | |
| 未定 | 勇者斗恶龙 怪兽统驭者2 专业版 | ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル | Square Enix | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 神秘屋 | ミステリールーム | Level-5 | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂 | Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大圣堂 | Hudson | FTG | 5,229日元 |
| 未定 | 力量高尔夫（暂名） | パワフルゴルフ（暂名） | Konami | SPG | 售价未定 |
| 未定 | 女儿向游戏（暂名） | 女儿向けゲーム（暂名） | GAE | ETC | 售价未定 |
| **发售日未定** | | | | | |
| 未定 | 超级大战争DS2（暂名） | ファミコンウォーズDS2（暂名） | Nintendo | S・RPG | 售价未定 |



NDS上第三款正统《机战》原创作品，游戏依旧是以“机器人名作大杂烩”为卖点，并且收录了像是《新世纪福音战士新剧场版》、《超时空要塞F》等新世纪作品，以吸引更多的NDS年轻一代玩家。除此之外，改良的搭档战斗系统以及表现力大幅向上的战斗画面也很有看点。

**怪物猎人 携带版 3rd**

12.1 Capcom ACT 5800日元



无数猎人望穿秋水的掌机版《怪物猎人》新作降临，Capcom毕竟不是个以消耗FANS忠诚度这种杀鸡取卵的行为来骗钱的厂商，这次的新作从每一种武器的用法到登场怪物乃至随从猫和农场，都加入茫茫多的新要素，对于没有玩过家用机版《MH3》的玩家而言更是完全新作。

# PLAYSTATION PORTABLE

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2010年11月** | | | | | |
| 25日 | 武装之心 | アームズハート | Hamster | RPG | 5229日元 |
| 25日 | 口若悬河 希望学园与绝望高中生 | ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 | Spike | AVG | 5229日元 |
| 25日 | 王国 一骑当千之剑 | キングダム 一騎当千の剣 | Konami | ACT | 5250日元 |
| 25日 | 真・恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 蜀篇 | 真・恋姫夢想 ~乙女繚乱☆三国志演義~ 蜀編 | Yeti | AVG | 6825日元 |
| 25日 | 泪西二重冠 花冠的大地 携带版 | ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE | Aquaplus | S・RPG | 5040日元 |
| 25日 | 维新恋华 龙马外传 | 維新恋華 龍馬外伝 | D3 Publisher | AVG | 5040日元 |
| 25日 | Little Busters! 修改版 | リトルバスターズ! Converted Edition | Prototype | AVG | 6090日元 |
| 25日 | 雅恋 | 雅恋 MIYAKO | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| **2010年12月** | | | | | |
| 1日 | 怪物猎人 携带版 3rd | モンスターハンターポータブル 3rd | Capcom | ACT | 5800日元 |
| 2日 | 幸运之杖 通向未来的序章 | ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~ ポータブル | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| 2日 | 假面骑士 巅峰英雄 OOO | 仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ | NBGI | ACT | 6090日元 |
| 2日 | 战极姬2岚 乱世百花 | 戦極姫2嵐 百華、戦乱辰風の如く | Systemsoft Alpha | SLG | 6090日元 |
| 9日 | 彩笔之铃 再续 | ぱすてるチャイムContinue | 5pb. | AVG | 6090日元 |
| 16日 | 锻冶师 双翼 | カヌチ 二つの翼 | Idea Factory | AVG | 7140日元 |
| 16日 | 光明之心 | シャイニング・ハーツ | SEGA | RPG | 6279日元 |
| 16日 | 泪西二重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版 | ティアーズ・トゥ・ティアラ外伝 アヴァロンの謎 PORTABLE | Aquaplus | S・RPG | 3990日元 |
| 16日 | 侦探歌剧 少女福尔摩斯 | 探偵オペラ ミルキィホームズ | Bushiroad | AVG | 5229日元 |
| 22日 | 寄生前夜 第一个生日 | The 3rd Birthday | Square Enix | A・RPG | 售价未定 |
| 22日 | 遥远的时空中4 爱藏版 | 遥かなる時空の中で4 愛蔵版 | Koei Tecmo Games | AVG | 5544日元 |
| 22日 | 77 超越银河 | 77（セブンズ） beyond the Milky Way | GN Software | AVG | 6090日元 |
| 23日 | AKB1/48 星恋之梦 | AKB1/48 アイドルと恋したら… | NBG | AVG | 5229日元 |
| 23日 | 幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版 | らき☆すた 陵桜学園 桜藤祭 Portable | 角川书店 | AVG | 6090日元 |
| 23日 | 咎狗之血 真实之血 携带版 | 咎犬の血True Blood Portable | 角川书店 | AVG | 售价未定 |
| **2010年冬** | | | | | |
| 未定 | 御姐武戏 特别版（暂名） | お姉チャンバラSPECIAL（暂名） | D3 Publisher | ACT | 售价未定 |
| 未定 | Persona2 罪 | ペルソナ2 罪 | Atlus | RPG | 售价未定 |
| **2011年1月** | | | | | |
| 13日 | 异世纪传说 携带版 | アナザーセンチュリーズエピソード ポータブル | NBG | ACT | 6279日元 |
| 20日 | 维纳斯与布雷斯 魔女 女神与灭世预言 | ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と滅びの予言 | NBG | S・RPG | 5229日元 |
| 20日 | 王国之心 梦中诞生 最终混合版 | KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX | Square Enix | A・RPG | 6090日元 |
| 27日 | 圣诞之吻 收藏版 | エビコレ+アマガミ | 角川Games | AVG | 5040日元 |
| 27日 | 战场的女武神3 | 戦場のヴァルキュリア3 | SEGA | S・RPG | 6279日元 |
| 27日 | 付丧神物语 | つくもがたり | Furyu | RPG | 6090日元 |
| 27日 | 魔法禁书目录 | とある魔術の禁書目録 | Ascii Media Works | FTG | 6279日元 |
| 27日 | 我的妹妹哪有这么可爱 携带版 | 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル | NBGI | AVG | 6804日元 |
| 27日 | 混沌思绪 热恋亲亲 | CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu! | 5pb. | AVG | 5040日元 |
| 27日 | 喧哗番长5 汉之法则 | 喧嘩番長5 漢の法則 | Spike | ACT | 5229日元 |
| **2011年2月** | | | | | |
| 3日 | 薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳多的炼金术士2 深蓝回忆 | ヴィオラートのアトリエ グラムナートの錬金術士2 群青の思い出 | Gust | RPG | 5040日元 |
| 3日 | 死亡联接 携带版 | デス・コネクション ポータブル | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| 10日 | 勇者30 2nd | 勇者30 2nd | MMV | RPG | 4980日元 |
| 24日 | 梦幻之星 携带版2 无限 | ファンタシースターポータブル2 インフィニティ | SEGA | RPG | 5040日元 |
| 24日 | 小凉宫春日的麻将 | 涼宮ハルヒちゃんの麻雀 | 角川书店 | TAB | 6279日元 |
| 24日 | 遥远的时空中5 | 遥かなる時空の中で5 | Koei Tecmo Games | AVG | 6090日元 |
| 24日 | 黑洋[illegible] | Black Robinia ーブラック ロビニアー | Broccoli | AVG | 6090日元 |

# DVD光盘内容导视

## 游戏展望台

8款热门新作最新官方影像

◆侦探歌剧 少女福尔摩斯
◆AKB1/48 星恋之梦
◆怪物猎人 携带版 3rd
◆梦幻之星 携带版2 无限
◆异世纪传说 携带版
◆我爱僵尸

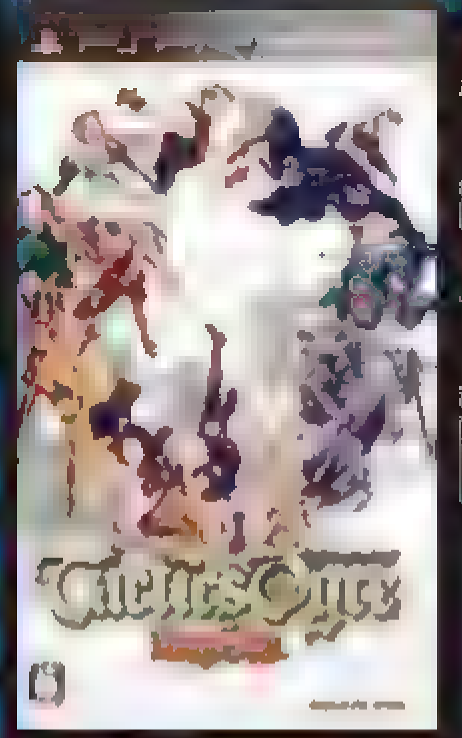
## 新作特搜队

最新发售游戏影像直击

◆索尼克 色彩
◆光荣历史
◆皇家骑士团 命运之轮
◆战场的女武神3
◆梦幻俱乐部 携带版
◆怪物卡车 毁灭之路

## 全新栏目 多玩TVG游戏播报

## 随盘附送



PSP ISO
皇家骑士团 命运之轮
核石之王
半熟少女
NDS ROM
使命召唤 黑暗行动
索尼克 色彩
扎克与愚者拉 幻之游园地
马里奥对大金刚 迷你岛大行进

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题，《最后的战士》OST等着你。

实用资源倾情附送

## iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

◆无尽之刃
◆寻宝人 黄金之梦
◆全国公交线路 列车时刻查询系统
◆狂野赛车

## 口袋特企

《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》——“如果我是主人公”

## 本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《索尼克 色彩》的演示视频中，收集彩球的小游戏里，索尼克收集的是哪种颜色的彩球？

A 红色　B 蓝色　C 橙色

精美游戏周边 3名

# 147辑读者回函表

姓名＿＿＿＿ 昵称＿＿＿＿ 年龄＿＿＿＿ 性别＿＿＿＿ 职业＿＿＿＿

地址＿＿＿＿ 省＿＿＿＿ 市（县）＿＿＿＿ 区＿＿＿＿

邮编：

拥有掌机：

喜欢的游戏：

电话：

Email：

想说的话：

照片（大头贴）&自画像

■我愿意在交流空间中公开我的信息

**你认为语音之于《机战》的重要性为：**

□当今没有语音的就不配叫《机战》！ □没有语音也可能很好玩，但还是希望有语音

□系统好、剧情好就行，无所谓 □对不起，比起语音，我更注重RY

**补充意见：**

**我们预定在《掌机王SP》具有纪念意义的第150辑制作关于“掌机王”集体的特别内容，你有好的内容建议吗？请向我们提出。**

**你觉得本辑内容最具新意或最优秀的是：**

**畅所欲言地挑出本辑中你认为制作得不好的内容，你的改进建议能让《掌机王SP》变得更好。**

**希望看到哪些专题企划内容？**

**希望看到哪些攻略或特快？**

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

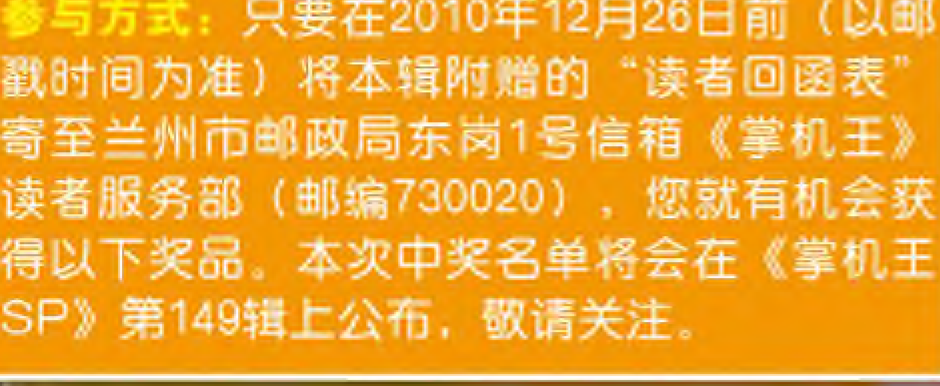
只要在2010年12月26日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封三。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：红色　□B：蓝色　□C：橙色

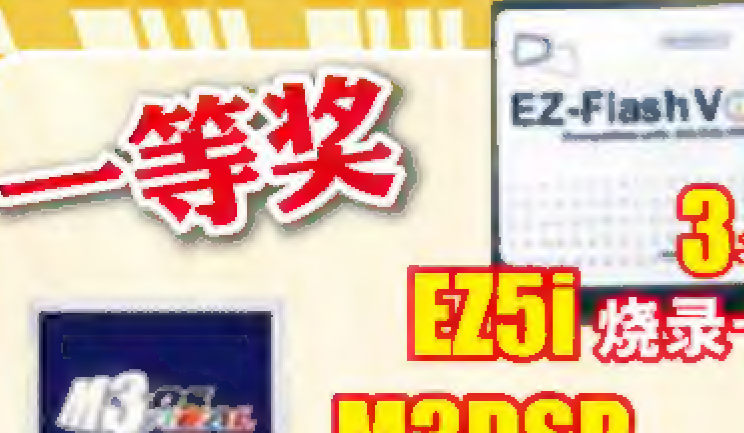
本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 掌机王Sp 幸运大抽奖



**参与方式：** 只要在2010年12月26日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第149辑上公布，敬请关注。

## 一等奖




EZ5i烧录卡 3名

M3DSR烧录卡 3名

## 二等奖

北通MVP动力堡垒（世界杯版）2名

北通动力堡垒（迷你版）2名

北通动力堡垒 1名

## 三等奖

北通魔方炫音线控耳麦 1名

北通中国风PSP晶透水晶盒 1名

北通中国风保护胶套 1名

北通中国风NDSi晶透水晶盒 1名

北通中国风NDSi炫彩水晶盒 1名

北通PSP色差线 1名

**本次活动赞助厂商及网站**

GBalpha — GBalpha（中国）有限公司

ezflash — EZflash小组

北通 BETOP

PEGA

# 《掌机王SP》第145辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

## 一等奖 6名 NDS烧录卡

| | |
|---|---|
| 上海市 | 曹逸帆 |
| 珠海市 | 邓晓峰 |
| 常熟市 | 孙宇浩 |
| 沈阳市 | 杨淼 |
| 天津市 | 张羽骜 |
| 石家庄市 | 周岩 |

## 二等奖 5名 北通动力堡垒

| | |
|---|---|
| 芜湖市 | 陈阿满 |
| 广州市 | 林浩声 |
| 兰州市 | 林剑 |
| 南宁市 | 莫为 |
| 保定市 | 张昊 |

## 三等奖 6名 掌机周边

| | |
|---|---|
| 玉林市 | 封潇潇 |
| 常州市 | 凌逸清 |
| 盘锦市 | 邱逸 |
| 厦门市 | 向亦君 |
| 武汉市 | 张帆 |
| 铜仁市 | 邹石俊 |

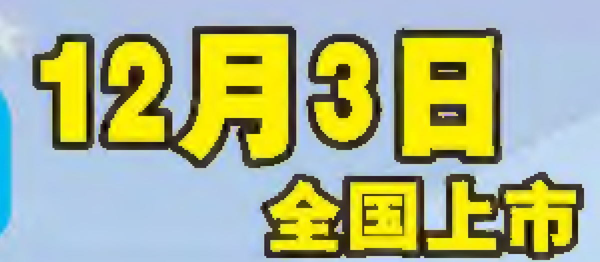
## 《掌机王SP》第145辑DVD问答—中奖名单

答案：C

3名

| | |
|---|---|
| 常州市 | 秦扬 |
| 舟山市 | 王恩峰 |
| 海门市 | 张鑫淼 |

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



本手册随盘附赠不能单独销售

978 7 89476 518 5

掌机王SP冬至光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）